ЕКСКЛУЗИВНО **Counter-Strike: Condition Zero**

Първи впечатления от бета версията на дългоочакvания шутър

2 диска

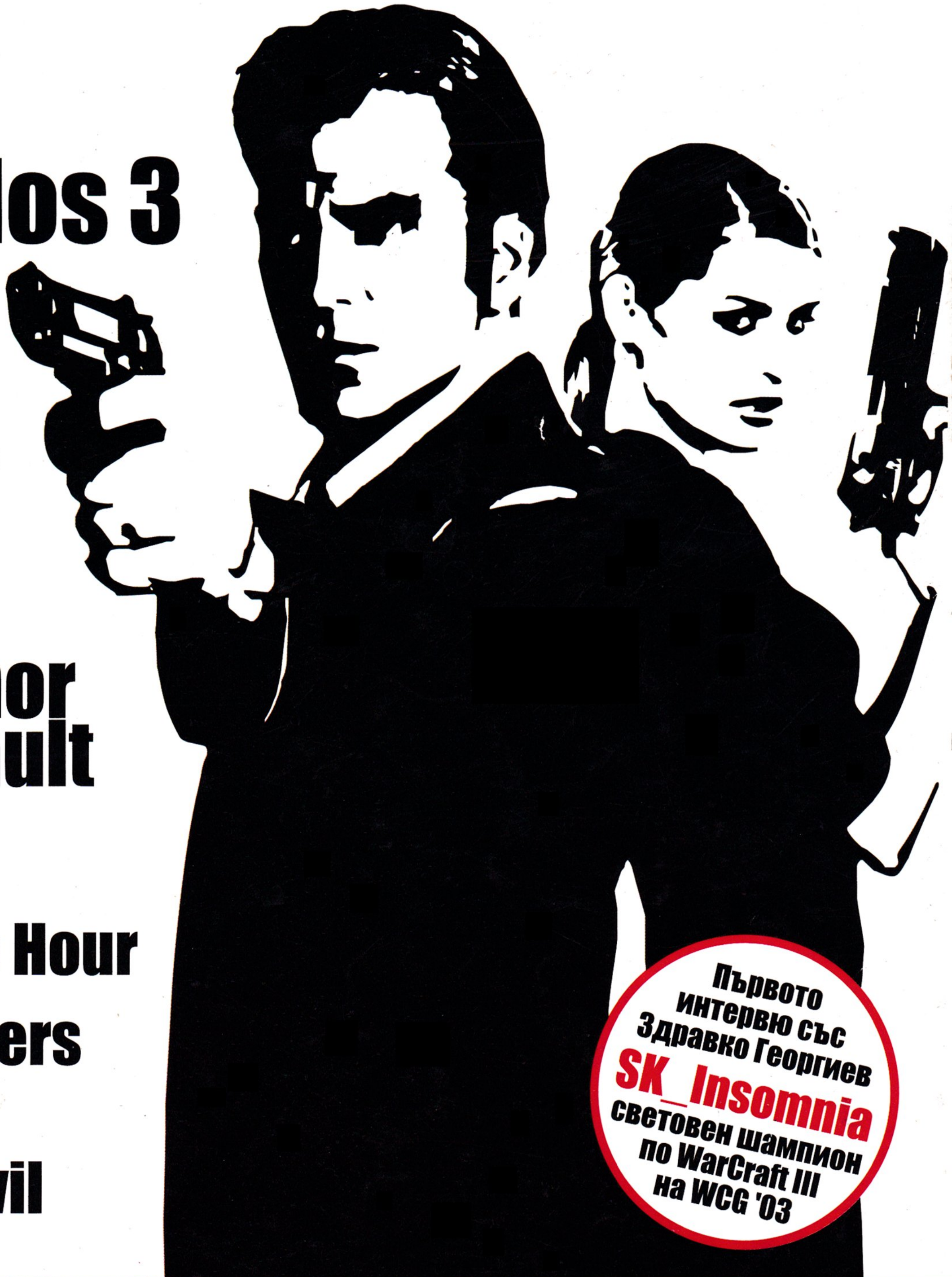
PC MANIA®

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 11 (67), НОЕМВРИ 2003

без CD: 1.90 лв с 2 CD: 3.90 лв

MAX PAYNE 2
THE FALL OF MAX PAYNE



ЕКСКЛУЗИВНО
Commandos 3
Destination Berlin

REVIEW
Age of Mythology
The Titans

REVIEW
Medal of Honor Allied Assault
Breakthrough

Command&Conquer
- **Generals: Zero Hour**
- **Freedom Fighters**
- **The Temple of Elemental Evil**

Първото интервю със Здравко Георгиев **SK_Insomnia** световен шампион по WarCraft III на WCG '03

FEATURE STORY
> Half-Life 2 - откраднати мечти

SOFTWARE
> Нови приложения от Adobe Corporation

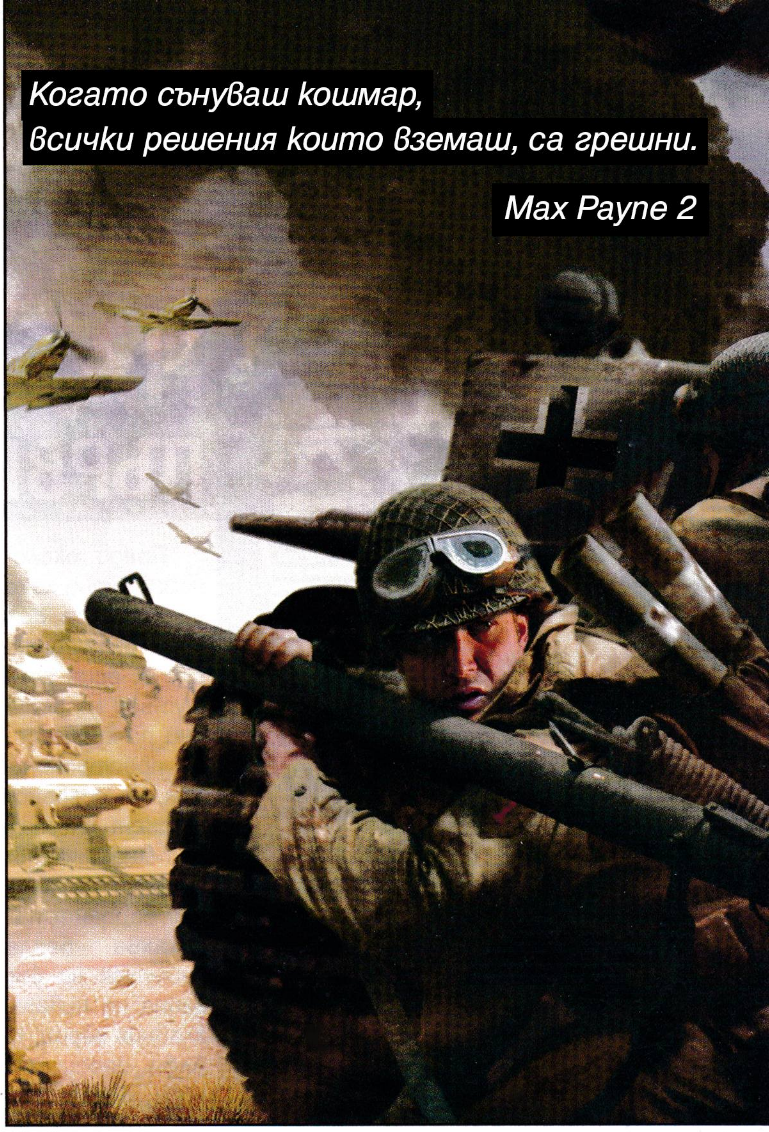
HARDWARE
> AMD Opteron, част 2 – моделите

PLAYSTATION 2
> Resident Evil: Outbreak

дистрибуция
3 800819 012112 >
www.mart.bg

СЪДЪРЖАНИЕ

брой 11 (67), ноември 2003





преди три години

Обикновено в тази рубрика си припомняме доброто старо време, като търсим общото между минало и настояще в рамките на скромния интервал от 3 години. Този път обаче ще е малко по-различно. Като разлиствам броя с Baldur's Gate на корицата и като хвърлям по едно око на този, който правим в момента, просто няма база за сравнение. През изминалия месец, въпреки че захладня, що се касае до събития, си беше от горещите. Заглавията, за които ще прочетете в следващите страници, направо ни разказаха играта в буквалния и в преносния смисъл на думата. Разказаха им играта и на Valve като откраднаха сорс-кода на Half-Life2 и доста големи парчета от нея се озоваха в Интернет. Здравко Георгиев (SK.Insomnia) пък разказа играта на целия свят по WarCraft III. Интервю с него има на страница 59.

Всички тези факти за пореден път потвърждават, че рубриката "Преди три години" не служи на носталгията. Напротив, това са повърхностни размишления за настоящето, с леко намигване от една стара корица, в много от случаите придружено с припомняне на дребни, но поучителни детайли. Аз приключвам този текст с едно приятно чувство, първо защото съм българин, второ, защото хубави игри е имало и ще има и трето, защото качественият скандал придава вкус на журналистиката, била тя и геймърска. Това е истината, а тя винаги е за предпочитане. За вас остава четенето.

Петър Табов

EDITORIAL



HALF-LIFE 2 ПЪРВИ ВПЕЧАТЛЕНИЯ

Преди около месец и половина неизвестни хакери извършиха удара на ударите срещу гейминдустрията – откраднаха сорс-кода на Half-Life 2, един от най-очакваните 3D-шутъри на всички времена. Няколко дни по-късно се оказа, че мащабът на престъплението е далеч по-голям от обявеното. Внезапно из интернет плъзна нещо като полуработеща алфа версия на играта. И въпреки че е далеч от окончателния вариант на Half-Life 2, тя дава някаква бегла представа за геймплея на бъдещия мегахит, дизайна на нивата, въоръжението на главния герой, противниците и т.н. Алфа версията съдържа около 10 нива, всяко от които е съставено от няколко самостоятелни карти (общият им брой е 75). Половината от тях обаче или забиват, или работят изключително нестабилно, или пък са недовършени и пълни с липсващи текстури. Въпреки това познатата смазваща Half-Life атмосфера започва да ви залива 10 секунди след като сте си пуснали алфата.

Лично за мен най-любопитна беше възможността да разгледам част от арсенала на Гордън Фриймън и да хвърля едно око на левъл дизайна (особено на загадъчния източноевропейски град City-17). Снаряжението на нашия главен герой отново е смесица между футуристични версии на съществуващи оръжия и съвсем sci-fi измишльотини. Разбира се, на първо място е добре познатият ни стоманен "кози крак" с който можем да разбиваме вражеските кратуни. След него идва самозарядната "Берета". Мястото на класическия картечен пистолет MP-5 е заето от негов осъвременен аналог, наречен SMG1. Той има подцевен гранатомет, освен това може и да стреля на къси откоси от по три изстрела. Следват класическата надцевка-"помпа", позната ни от първата част, и почти космически изглеждащия автомат AR2, снабден с оптически мерник за нощно виждане. Това оръжие започва да дава чудовищен откат при продължителен огън. Героят може да хвърля или търкулва по земята нападателни гранати тип "консервна кутия", както и да гърми по бронетехника с базука, оборудвана с лазерен прицел.

Най-интересно ми беше да изпробвам фантастичното гравитационно оръжие Zero-Poin Gun. С него човек може да запраща всякакви предмети от околната среда по своите противници. То най-добре онагледява уникалния модел за реалистично пресъздаване на физичните закони в играта. На практика почти всички предмети имат свой обем и тегло, могат да бъдат местени и използвани за неутрализиране на врага, в случай че разполагате с въпросната хитроумна джаджа. На последно място в списъка на изпробваните от мен неща идва друго фантастично оръжие, наречено TAU Cannon. То е нещо като картечница, която стреля с електрически разряди. Негова разновидност е монтирана и на ексцентричното бъги, което можете да управлявате из едно от нивата (полупресъхнало пристанище, осеяно със заседнали ръждясали кораби). Както изглежда, и Half-Life 2 няма да остане встрани от актуалната тенденция в шутърите да се вкарват и превозни средства.

За жалост може би най-любопитното оръжие не работеше като хората. С негова помощ можете да насъсквате срещу враговете си орда гигантски чуждоземни насекоми, подобни на арканидите от "Звездни рейнджъри". Когато се опитах да "стрелям" с него, Гордън просто изхвърли един голям, смешен, напълно триизмерен и почти безобиден надпис "Error". :)

Повече подробности за кражбата на Half-Life 2 и драмата на неговите създатели – на стр. 72 и 73.

Морган Кроу

ГЕЙМЪРСКИ НОВИНИ

TO BE CONTINUED...

Пореден експанжън за Disciples II

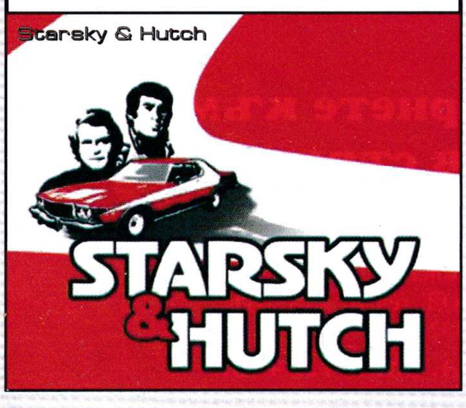
Този месец Strategy First обявиха, че работят върху трети експанжън за фентъзи стратегията Disciples II. Името му ще бъде The Rise of the Elves и ще добавя нова раса в играта – елфите. Според авторите геймърите чакат добавянето именно на тази раса. Дали това е така, ще разберем скоро.



Disciples II: The Rise of the Elves

Ще има продължение на Starsky & Hutch

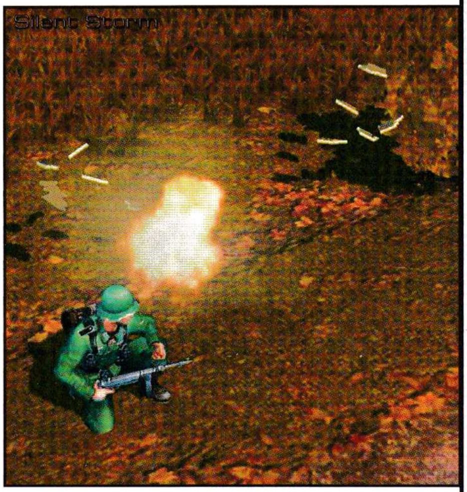
Този месец Empire Interactive сключиха договор със Sony Pictures Consumer Products, според който трябва да започнат работа по нова част на аркадната състезателна игра Starsky & Hutch. Втората част на е-варианта на култовия ретро филм трябва да съдържа нови градски местности, обновена графика и много класически парчета от 70-те. Една от найинтересните новости е възможността да играете без превозно средство (както в GTA). Продължението на Starsky & Hutch се очаква да излезе както за конзоли, така и за PC.



Starsky & Hutch

BRAND NEW


Breed


Silent Storm

Breed ще почака

Дългоочакваният триизмерен шутър на Brat Designs, наречен Breed, ще почака още. Тази информация разпространиха CDV, след като за пореден път авторите отлагат излизането ѝ. Засега плановете сочат, че играта трябва да бъде готова към края на ноември. Като извинение за забавянето от компанията обещават пускане на сингълплейър демо този месец, както и мултиплейър демо, което трябва да се появи малко преди появата на финалната версия на Breed.

Забавят Silent Storm

Този месец геймразпространителите от Encore обявиха, че ще забавят излизането на тактическата си ролева игра Silent Storm. Тя се разработва от Nival Interactive (авторите на Blitzkrieg и Etherlords) и засега се отлага за началото на 2004 година. Между другото, нейната локализирана версия вече излезе в Русия.


Wartime Command

LucasArts остава без президент!

Изненадващата новина се появи първо в "Лос Анджелис Таймс", а след това беше потвърдена и от самата компания. Саймън Джефри, президентът на LucasArts, напусна неочаквано своя пост. Засега неговите позиции е поел Майк Нелсън, вицепрезидентът по финансите и административните въпроси. Със сигурност тези рокади ще се отразят по някакъв начин на компанията, а преките последствия можем да очакваме тепърва.

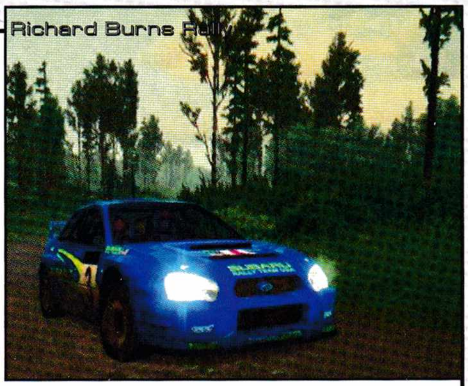
Battlefield Command става Wartime Command

Codemasters решиха да сменят името на руската реалновремева стратегия Battlefield Command, като я кръстиха Wartime Command: Battle for Europe 1939-1945. Името не звучи много по-подходящо, но посветената на Втората световна война игра, разработвана от 1C Company, със сигурност ще изглежда много добре. Засега финална версия се очаква някъде през пролетта на 2004 година.

ABOUT THE GAME

Ще има Richard Burns Rally!

Оказа се, че английската фирма SCi, известна с изврatеняшката серия Carmageddon, отскоро работи по проект, наречен Richard Burns Rally. Както и сами можете да се досетите, това би трябвало да е конкурентна на Colin McRae Rally игра, която поне аз се надявам да привнесе нови неща в жанра и да стане истинска конкуренция на CMR. RBR се очаква да излезе към март 2004 г.



Анонс на Scooby-Doo! Two: Monsters Unleashed

THQ обявиха, че плануват да издадат в началото на 2004 година Scooby-Doo! Two: Monsters Unleashed. Това ще е игра, базирана на едноименния филм на Warner Bros. Studios, който ще излезе едновременно с премиерата ѝ. Scooby-Doo! се разработва за Game Boy Advance и за PC.

Нова ролева игра – The Fall

Немското геймстудио Silver Style Entertainment обяви, че се труди над нова постапокалиптична ролева игра. Авторите ѝ са я кръстили The Fall: Last Days of Gaia. В нея става въпрос за една мрачна епоха, някъде през 2083 година, когато човечеството е претърпяло сериозен регрес. Създателите обещават интересна нова система за битки, изцяло триизмерен графичен енджин, над 150 подкуеста и над 1000 NPC-та. Този амбициозен немски проект трябва да види бял свят в началото на 2004 година.

Подробности около Prince of Persia: The Sands of Time

Този месец от Ubi Soft разпространиха малко повече информация за задаващия се детронатор на Лара Крофт, наречен Prince of Persia: The Sands of Time. В продължението на култовата ретро игра се очаква да има седем вида капани – Spike Trunk, Circular Saw, Giant Jaws, Horizontal Blade, Razor Pillar, Rotating Reaper и Spikes. Принцът ще може да млати гадовете с множество интересни и атрактивни удари. Сред тях са и Attack, Retrieve, Block, Vault, Freeze, Counter-Attack, Wall Attack и Counter-Retrieve. Prince of Persia: The Sands of Time вероятно ще излезе през ноември за следните платформи: PlayStation2, Xbox, GameCube, GameBoy Advance и PC.

Питър Гейбриъл ще участва в Uru

Наскоро Ubi Soft сключиха договор с известния изпълнител Питър Гейбриъл (автор на песента "Sledgehammer", чийто клип печели наймного видеонагради въобще), според които той ще предостави своята песен "Burn You Up, Burn You Down" за саундтрака към приключенската игра Uru: Ages Beyond Myst. Питър Гейбриъл ще трябва да композира и музиката за следващото заглавие от поредицата. Излиза, че и самият Гейбриъл е бил доста голям фен на Myst. Според него играта е успяла "да се справи добре при създаването на усещане за други светове". Музикантът вече с нетърпение очаква да започне работа с екипа на Myst.





НАША ГОРДОСТ

Българин – световен шампион по WarCraft III

Имаме златен медалист в World Cyber Games 2003! И това е Здравко "SK.Insomnia" Георгиев, който на 18 октомври успя да елиминира съперника си от Китай във финалния мач в дисциплината WarCraft III: Reign of Chaos. Това младо момче е и първият световен шампион от World Cyber Games, който България има. Честито от целия екип! Гордеем се с теб, Здравко, и ти желаем още много, много нови успехи! Повече подробности за случилото се и интервю със Здравко Георгиев може да прочетете на страница 59.

ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ МЕСЕЦА

Заглавие	Издател
Need for Speed Underground	EA
Unreal Tournament 2004	Atari
Neverwinter Nights:	
Hordes of the Underdark	Atari
Knights of the Old Republic	LucasArts
Dungeon Siege: Legends of Aranna	Microsoft
Prince of Persia: The Sands of Time	Ubi Soft
Magic The Gathering: Battlegrounds	Atari
Call of Duty	Activision
Korea Forgotten Conflict	Cenega
Harry Potter: Quidditch World Cup	EA
Final Fantasy XI	Square Enix USA
Civilization 3: Conquests	Atari
Bionicle: The Game	EA
Lord of the Rings: Return of the King	EA
Far Cry	Ubi Soft
Lords of the Realm 3	Vivendi Universal
Uru: Ages Beyond Myst	Ubi Soft
The Hobbit	Universal Interactive Studios
Armed & Dangerous	LucasArts
Beyond Good and Evil	Ubi Soft
Contract J.A.C.K.	Vivendi Universal
Lord of the Rings: War of the Ring	Vivendi Universal
Terminator 3 War of the Machines	Atari
Crusader Kings	Strategy First
Gladiator: Sword of Vengeance	Acclaim
Xpand Rally	Strategy First
Broken Sword: The Sleeping Dragon	DreamCatcher
One Must Fall: Battlegrounds	Diversions Entertainment
Lock On: Modern Air Combat	Ubi Soft
Secret Weapons Over Normandy	LucasArts
Drake	Majesco
Mysterious Journey 2: Chameleon	The Adventure Company
Apocalyptica	Konami
Crystal Key 2: The Far Realm	The Adventure Company

Това са дати, обявени от фирмите – разпространители. Редакцията не носи отговорност при промени.

Ако в час по история ви е скучно, не е виновна историята. Играйте Age of Mythology и ще разберете защо формата на поднасяне на историята понякога е всичко.

Age of Mythology: The Titans — Expansion Pack

В годината на вторите части и експанжъните човек понякога се замисля доколко има смисъл да държи жив интереса си към любимите форми на забавления и започва да си задава въпроса дали не трябва да се преориентира към нещо друго, към нещо ново и различно. The Titans, експанжън-кампанията на Age of Mytholgy, те връща в реалността, разтриса раменете ти и ти казва: "Хей, споко, аре малко по-сериозно, батко, аман от генерализиране, не мислиш ли?". Да. Точно така. Аман от генерализации. Просто защото Age of Mythology е една от игрите, които не подлежат на привличане под общ знаменател.

The Titans не носи със себе си технически нововъведения и графични експлозии – чисто и просто Age of Mythology е игра с изключително високо ниво. В актуалния експанжън е включена една нова кампания с нова раса – атлантидите. Нужно е да знаете, че ще ви е необходима инсталация и на оригиналния Age of Mythology, за да подкарате експанжън пака.

Хронологично

действието в The Titans се развива 10 години след падането на Атлантида. Този път главният герой не е Аркантос, а неговият син – Кастор. Очевидно, че сценаристът на AoM е мислил в перспектива за продължението, защото това е логичното развитие – ако сте изиграли докрай основната кампания, ще знаете, че накрая Аркантос придобива възможностите на бог и заедно с Посейдон напуска своя народ. Хората на Атлантида обаче се чувстват изоставени и несигурни, макар и спасени от домогванията на злото. Затова те влизат в съюз с освободилите се от изгнание титани. Обединението на атлантиди и титани не радва особено другите три раси. В продължение на 12 мисии ще разберете какво ги тревожи и им бърка в здравето.

Отново базирайки се на гръцката митология, създателите вкарват нови митологични герои – 12-те титани. Те са деца на Гея и Уран. Титаните могат да имат деца, които не са титани, но не са и богове. Титанът Кронос детронира баща си Уран и се възкачва на престола (ако ви е интересно, според гръцката митология го убива чрез кастриране). Преди да загине Уран проклина Кронос, че той ще падне от ръцете на някое от своите деца. Ето защо, колкото и добре да си живее Кронос с титанката Реа (още изврат – те са брат и сестра), той заповядва всяко негово дете да бъде убито след раждането му. Легендата разказва, че на Рея ѝ писнало и скрила едно свое чедо, а именно Зевс.

Освен с децата си, Кронос имал лична драма и с циклопите

които силно недолюбвал, поради което ги затворил заедно със Сторъките в Тартар (не, не соса, а найдълбокото на дълбокото в подземния свят според митологията). Когато Зевчо пораснал, той отишъл при баща си и му потърсил сметка. В резултат на това Кронос почнал да повръща всичките си убити деца. След тази случка започва великата битка на титаните, като от една-





RTS	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
	1 CD
издател	Microsoft Games
сайт	www.microsoft.com/games/titans/
хардуер	Pentium 800 MHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows All, Age of Mythology
платформа	PC

та страна е Зевс с т.нар. кронити (плод на повръщаното на Кронос) и циклопите, а от другата е Кронос с титаните. Зевс, естествено, побеждава, защото циклопите му помагат да се натъпче с анаболи, т.е. амброзия и нектар. След победата си Зевс закотвя баща си и титанската му пасмина в Тартар (пак там). Вече трябва да ви е ясно поради что се дразнят гърците и другите раси от Age of Mythology на мръсната сделка, в която атлантидите влизат.

Age of Mythology: The Titans предлага 12 мисии, както вече споменах веднъж. Ако кажете, че са малко, със сигурност ще се издадете, че не сте играли Age of Mythology. Задачите, поставени за изпълнение, са различни по сложност, но всичките се обединяват от едно общо свойство – за една мисия ще ви трябват между 2 и 6 часа в зависимост от сложността, която си изберете. Отново действието ще се развива по "цялата" земя, което ще рече в Египет, на Север и в Гърция, както и в земните недра.

Може да се каже, че новата кампания е

по-лесна, но и по-интерактивна

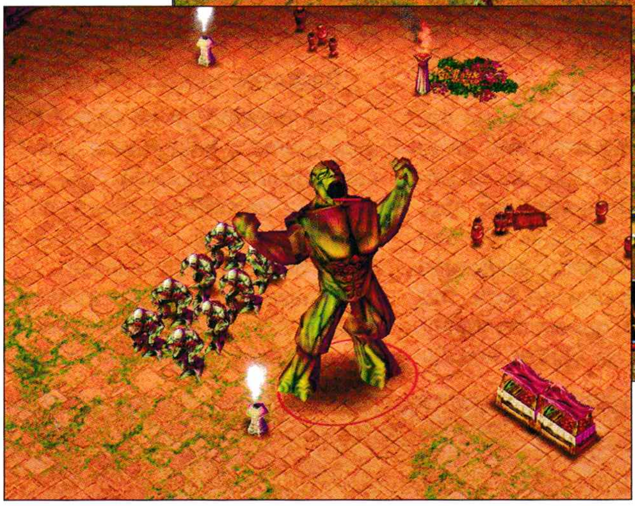
Този път историята е по-динамична и многопластова. Расата на атлантидите е голямата новост. Техните способности, естествено, се различават чувствително от конкурентите им в няколко отношения. Най-големите разлики са в областта на събирането на ресурси и най-общо казано в "мирната" част от раздаваните команди. Така работниците на Атлатида струват повече ресурси, "раждат" се по-бавно, но за сметка на това са по-производителни и бързи. При събирането на ресурси не се нуждаят от кампове, складове или хамбари, а генерират златото, дървесината и храната за общото благо автоматично. Почти всички единици на атлантидите могат да бъдат трансформирани в герои, което им дава по-добри показатели за всеки критерий и им позволява да се борят по-ефективно с митическите същества на противника. Така например селянинът-герой събира още по-бързо ресурси и строи сградите още по-експедитивно. По отношение на сградите е другата основна разлика за новата раса. Така те могат да строят още от най-примитивното си ниво на развитие градски центрове. Градските центрове тук играят и друга роля. Освен за производство на работници и увеличаване броя на популацията, те служат и за генериране на вяра. Колкото повече градски центрове, толкова по-бързо генерирате вяра, което пък ви позволява да тренирате митологични същества.

Създателите от Ensemble са останали верни на принципите си, като армията на атлантидите разполага с нови и интересни бойни единици. Особено внимание заслужават митическите същества, които са общо 12. Ще спомена само аутоматоните, които приличат на роботи от StarCraft, но се бият с меч и имат уникалното качество да се поправят сами (чук чука ламарина). Сатирите пък са като подвижни копиехвъргачки. При човешките войски внимание заслужават обсадните единици като фанатиците или подвижните балисти. Шест от последните плюс 10 аутоматони превръщат армията ви в добре структурирана армада за разрушаване и убийства. Като цяло войската на Атлантида е доста силна, но и ресурсоемка, което позволява добър тактически баланс на силите.

Титаните

поемат ролята на богове за атлантидите. Подобно на другите раси, и тук имаме три основни божества и някои по-малки богове впоследствие. Основните са Кронос, Гайа и Оран. Кронос ви дава силата на телепортирането. С негова помощ можете да преместите всяка сграда на произволно място от картата произволен брой пъти само срещу 5 дърва ресурс. Магията Vortex ви позволява да пренасяте цялата си армия по картата – например, току пред базата на врага. Гайа пък генерира гори и поправя сградите. Оран притежава силата на шоковата вълна, с която можете да отблъсквате вражите набези.





Не си мислете обаче, че другите раси са оставени непокътнати. В късните мисии на кампанията ще се убедите в противното, когато получите възможност да правите свои бойни единици титани. Не ги бъркайте с божествата на атлантидите – става дума за нещо съвсем различно. За всяка раса титаните са уникални – викингите имат гигантски леден трол, за египтяните това е огромен боец с глава на орел. Тези единици са супер силни и могат да се справят сами с цели армии на противника. За съжаление обаче, поради огромната им мощ, създателите на играта не са им дали много поле за изява и ще се борите много повече с класическите си армии.

С появата на експанжъна The Titans в мен отново се връща надеждата, че не всичко е загубено и все пак има и ще продължава да има невероятни игри.

Александър Бойчев

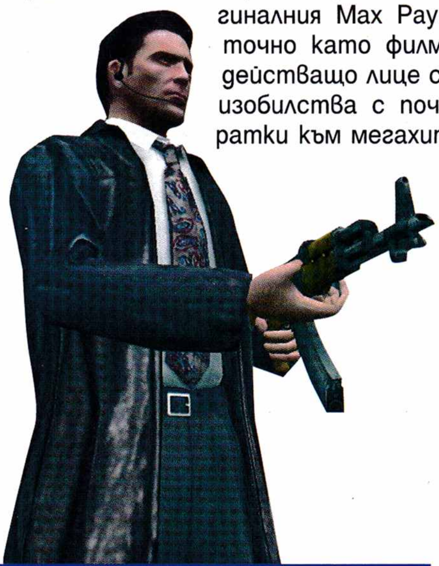
За ползите и вредите от прекомерно гледане на Джон Ву и хонгконгски "кървави опери"...

MAX PAYNE 2
THE FALL OF MAX PAYNE

"Болничното легло всъщност беше не беше началото. То беше просто точката, след която няма връщане назад. Фаталният избор вече бе направен. И щеше да стане още по-лошо преди да дойде краят... Миналото е като пъзел. Като счупено огледало. Опиташ ли да събереш парчетата, няма как да не се порежеш. Отражението ти в него се променя. А с него се променяш и ти...".

Запознайте се с Макс Пейн, дълбоко депресиран детектив от нюйоркската полиция, бивш служител на Агенцията за борба с наркотиците и човека, отговорен за разплитането на мистерията около загадъчния синтетичен наркотик valkyre, както и секретния правителствен проект "Валхала". Човек, загубил своето семейство заради калната си работа. Човек, който няма какво повече да изгуби. Човек, достигнал до дъното.

Пейн е главният герой в едноименния триизмерен екшън от 2001-ва. За мен Max Payne си остава компютърната игра с най-страхотното кинематографично усещане, правена до момента. С излизането си тя запълни една огромна празнина, която гейминдустрията кой знае защо беше оставила да зее – липсата на игра по широкоекранния блокбъстър "Матрицата". Геймплеят на оригиналния Max Payne е структуриран точно като филм, където главното действащо лице сте самият вие. Той изобилства с почти директни препратки към мегахита на братя Уашовски (например противници, одрали кожата на матричните "агенти") и спиращи духа "bullet time"-ефекти. Но всъщност защо ли ви разправям всичко това – единици са тези, които не са се сблъсквали с тази игра.



No Payne, no gain...

Настоящото продължение Max Payne 2: The Fall of Max Payne остава вярно на традициите на своя предшественик. Според мен то напълно задоволява свръхочакванията, които витаеха във въздуха преди премиерата на играта. Печелившата формула на първата част е запазена, а визията е отлетяла светлинни години напред. Очаква ви кърваво зрелище, което слага в малкия си джоб три четвърти от излизащите в момента високобюджетни холивудски продукции. Историята отново е заплетена, атмосферата – още по-депресираща, а пътят ви към финалните надписи – постлан с пътека от трупове. Сюжетът пак се движи отзад-напред и е организиран като ретроспекция на злощастните събития, сполетели нашия главен герой.

В рамките на 24 мисии ще можете да проследите пропадането му към дъното на обществото. Ще разберете какво може да накара елитно ченге като Пейн да застреля своята колежка детектив Уинтерсън и да се хвърли в обятията на сладострастната изпълнителка на "мокри поръчки" Мона Сакс – наша стара познайница от първата част на играта. Ще разберете също така кой стои зад организацията от тежковъоръжени "чистачи", които обикалят из Ню Йорк със своите черни бусове и систематично избиват влиятелни личности.

Това е само началото на

Вашите истински неприятности

Ще трябва да се сблъскате лице в лице със Сакс и да разберете в какво се е забъркала. Да помогнете на руския мафиот Владимир Лем. Да се разправите с "чистачите". Да разберете защо, по дяволите, ви взривиха апартамента. И да се опитате да изпълзите от калта, ако това все още е възможно...

Стига толкова за сюжета. Да ви разказвам повече за него е все едно да ви кажа кой е убиецът в криминален роман. Мога да добавя само, че ще бъдете свидетели на

THIRD PERSON SHOOTER

графика	
звук	
геймплей	
общо	2 CD
издател	RockStar Games/ 3D Realms/Remedy
сайт	www.maxpayne2.com
хардуер	Pentium 1 GHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1+
платформа	PC, X-Box, PS2





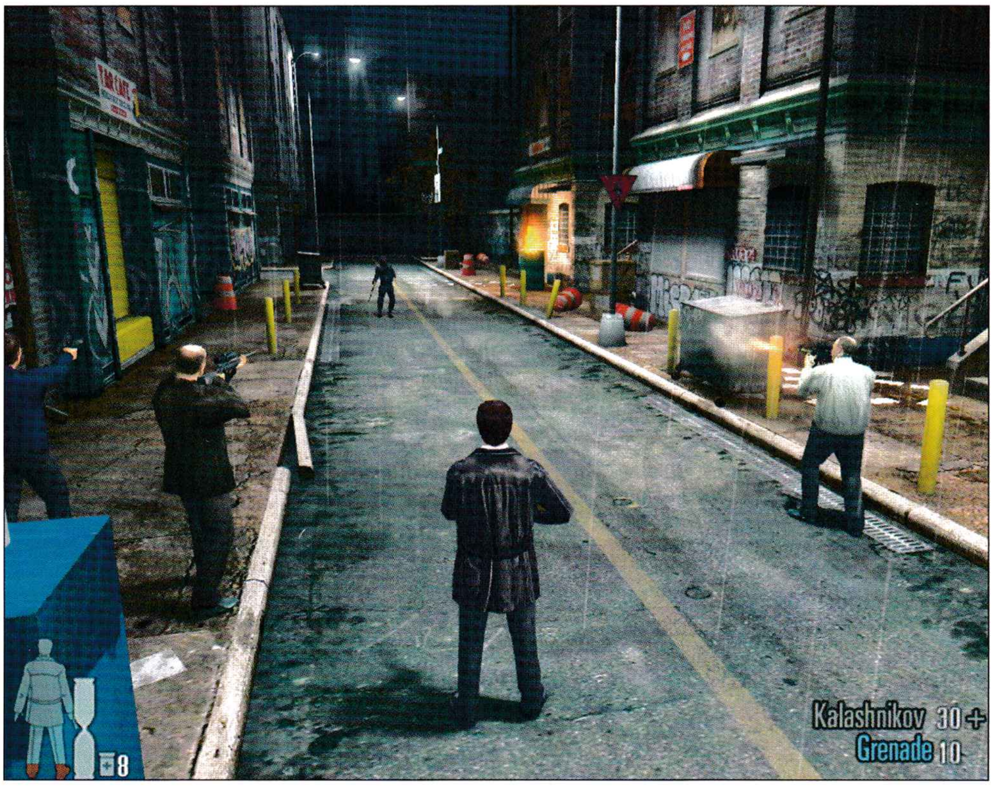
смърт около себе си. Точно като Чо Юн Фат в произволен екшън на Джон Ву!

Като структура на геймплея

Max Payne 2 много наподобява своя предшественик. Авторите на играта вероятно са предпочели много-много да не експериментират, за да не развалят доказалата се успешна формула. Гледната точка е отново "от трето лице". Камерата е фиксирана зад главата на героя, така че хем да можете да го виждате, хем да водите бърз и ефективен огън. Арсеналът на героя не е претърпял сериозни изменения и отговаря на очакванията за екшън игра, чието действие се развива в съвременността. Отново ще можете да стреляте с Beretta, Desert Eagle и картечни пистолети Ingram, включително и в любимия ми "акимбо" режим. Ще срещнете и други стари познайници – рязаната ловна двуцевка, пушката-пом-

много любов, омраза, приятелство, предателство, неочаквани обрати, съспенс и разбира се, водопади от кръв.

Ако първата част на Max Payne се опита да пресъздаде атмосферата на "Матрицата", то нейното продължение в най-голяма степен се доближава до филм на Джон Ву. По подобие на хонгконгските "кървави опери" в нея има изключително стилизиран екшън: хвърчащи на забавен кадър гилзи, порещи въздуха куршуми, стрелба в "акимбо" режим (с по едно оръжие във всяка ръка), абсолютно нереалистични, но много ефектни движения и скокове по време на битките. Не можете да си представите само как увисна ченето ми, когато точно в най-напечения момент от престрелката Макс Пейн започна да се върти на забавен кадър като пумпал, стискайки в ръцете си два пистолета, плющейки във въздуха със своя черен шлифер и сеейки



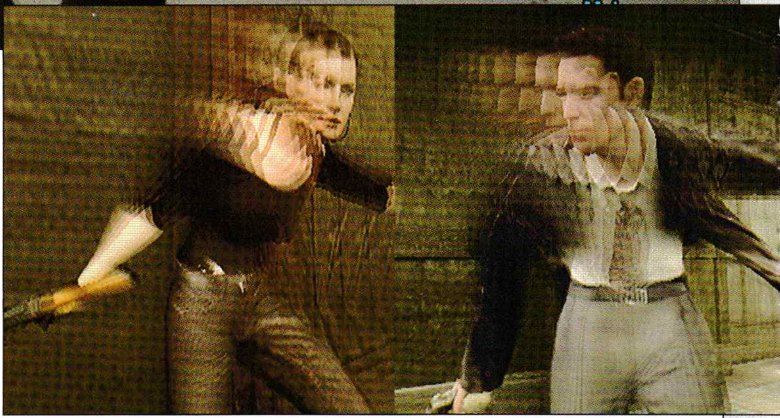


па, автоматът M4. В групата на новите попълнения попадат класическият за антитерористичните части картечен пистолет MP5 (позволява алтернативен огън с оптически мерник), руската снайперова пушка "Драгунов" и знаменитият "Калашников". Много полезно нововъведение е добавянето на алтернативен клавиш, с който да хвърляте гранати и коктейл "Молотов" без да превключвате основното си оръжие и по този начин да се превръщате в почти беззащитна мишена за своите врагове.

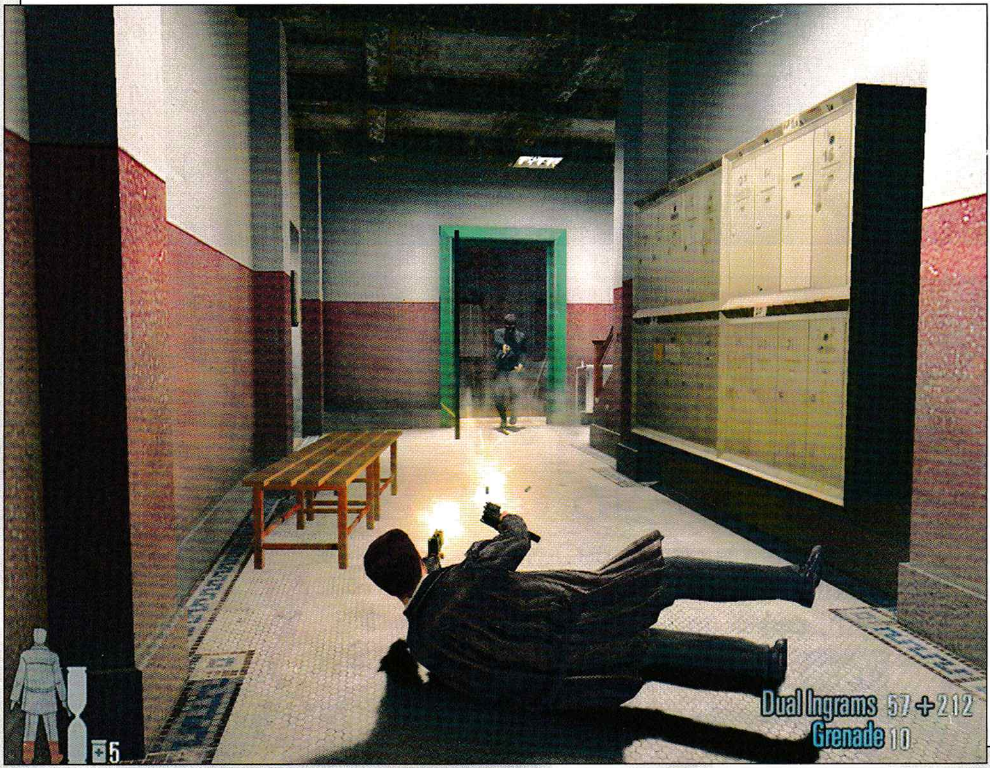
Създателите на Max Payne 2 са направили сериозни подобрения и в областта на "куршуменото време", което е "солта и пипера" на тази поредица. Време е да се запознаете с

bullet time 2.0

Номерът "а ла Матрицата", който в първата част ви позволяваше да избивате враговете на забавен кадър, е ъпгрейднат на принципно ново ниво. При стария булеттайм времето започваше да тече по-бавно както за вас, така и за враговете. Теоретично това ви позволява да избягвате противниковите куршуми. По-полезното нещо в случая е, че в този режим продължавате да местите мерника си с нормална скорост, което ви дава възможност за по-прецизно прицелване и по-бързи реакции. Старият булеттайм е запазен и във втората част, но под името bulletdodge и с тази разлика, че вече няма времеви лимит за неговото използване. Освен това, ако направите акробатичен скок и продължите да стреляте, героят ви няма да се изправи веднага (което би прекъснало огъня му за 1-2 секунди). Той ще остане да лежи на място, докато не махнете пръст от спусъка или не ви свършат патроните в пълнителя. Бъдете сигурни, че този допълнителен номер може и да ви спаси живота някой път.



Новото "куршумено време" по своята същност фактически се явява нещо като суперсила. При него времето отново започва да тече по-бавно, но само за враговете. Номерът в случая е, че Макс Пейн запазва нормалната си скорост и може да вкара много повече куршуми в тиквите на опонентите за единица време. Погледнато през очите на враговете, героят вероятно се движи мълниеносно.



Но това не е всичко. Колкото повече точни попадения инкасират вашите противници, толкова по-бавно започва да тече времето около вас. Ще го усетите найдобре по честотата на сърдечния ритъм, който започва да кънти като гонг в ушите ви при включване на bullet-time. Оставащото ви "куршумено време" се онагледява с пясъчен часовник в долната част на екрана. Колкото по-жълт е той, толкова поголямо ще е забавянето за вашите противници.

Друго нововъведение в Max Payne 2 е възможността да бъдете съпровождани от компютърно контролирани съюзници. Тук-таме из нивата ще срещнете различни NPC-та, които са готови да се бият на ваша страна – поркан клошар, който се оказва бивш полицай, сочна и предизвикателно облечена "труженичка", руския мафиот Майк "Каубоят", група заблудени гангстери, които ви мислят за свой човек. Съюзническите ботове не са нито твърде умни, нито много-много

носят на бой. Ако искате да ги запазите живи, трябва да се движите предимно пред тях.

Най-изненадващото нововъведение за мен обаче беше възможността за

игра с Мона Сакс

Изобщо не предполагах, че в някои от мисиите ще можете да се порадвате на нейното сексапилно дупе. А то, повярвайте ми, по нищо не отстъпва на четирибуквието на Лара Крофт. Виж, по въпроса с бюста може и да се поспори. :) Иначе не забелязах играта с Мона принципно да се различава съществено от тази с Макс. Само някои от движенията и финтовете, които можете правите, са други. Интересното при нивата с мадамата е, че действието се развива успоредно на събитията от мисиите на Макс (по подобие на "паралелните" експанжъни на Half-Life). Особеното в мисиите с госпожица Сакс е, че обикновено ще трябва да спасява кожата на Пейн, прикривайки го от някой далечен прозорец с вярната си пушка "Драгунов". Но не се безпокойте – балансът между снайперистките изпълнения и класическия run'n'gun е напълно спазен.

За жалост и нивата с Макс, и нивата с Мона са абсолютно линейни. Алтернативни маршрути за придвижване няма, а противниците се появяват на едни и същи места. Обаче изкуственият им интелект е достатъчно добър, за да не ги превърне в ходещи мишени, само защото знаете откъде ще дойдат. Както и в първата част, противниковото A.I. автоматично се нагажда според вашите способности. Ако сте твърде добър, очаквайте светкавични реакции, снайперистки изстрели и дъжд от гранати.

Едно от най-впечатляващите неща в Max Payne 2 е вкарването на

реалистична физика

За целта в играта е използван специалният енджин Havoc (ще видим възможностите му и в Half-Life 2), който пресъздава законите на гравитацията. В резултат на това почти всеки предмет из нивата може да бъде местен и има свое тегло (то зависи от обема му и от материала, от който е направен). В най-голяма степен това важи за телата на вашите противници, които се гърчат и премятат във въздуха като парцалени кукли, когато ги гръмнете. Единственото нереалистично нещо при физичния модел е, че предметите не се чупят, а труповете не могат да бъдат разкъсани.

И тъй като мястото, както обикновено, е малко, а логореята – трудно излечима болест, смятам да си спестя обичайните локуми за графиката и звука. Мисля, че оценките са достатъчно красноречиви и абсолютно обективни. Max Payne 2 предлага може би най-добрата лицева анимация на героите, правена до момента, а комиксите, които допълнително илюстрират сюжета, може да се наредят до най-сериозните произведения на Marvel. Дизайнът на нивата пък ще ви позволи дори да усетите мириса на най-западналите нюйоркски гета, без кракът ви да е стъпвал там.

Може би някои вече се чудят защо не съм дал максимална оценка за геймплея на Max Payne 2 и какво точно не ми е харесало. Истината е, че такова нещо няма. Играта ме изкефи максимално. Всъщност има едно нещо, което малко ме притеснява – Max Payne 2 твърде много прилича на своя първоизточник, макар че е с графика от най-ново поколение. Просто финландците от Remedy можеха и да се проявят като малко по-смели експериментатори...

Момчил Милев



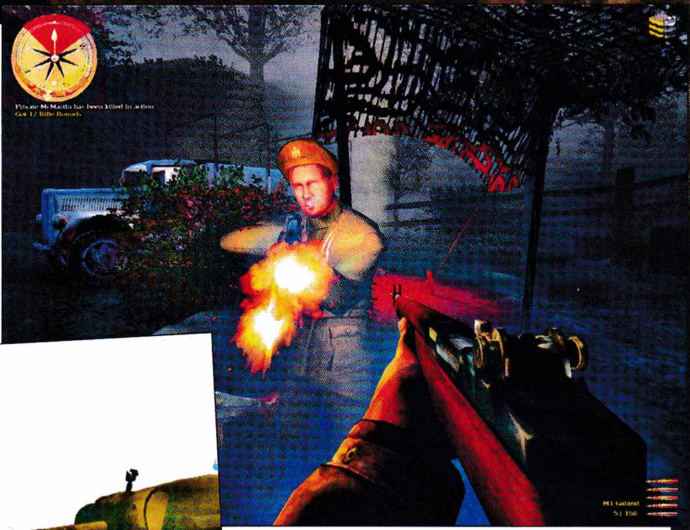
MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT BREAKTHROUGH

EXPANSION PACK

SECOND EDITION NORTH AFRICA



Да наритаме задниците на жабарите!







След като получих новия експанжън Breakthrough, не ми оставаше нищо друго освен да си взема довиждане с мама и татко, да се заключа в стаята си за една седмица и да отпътувам за фронта. Предполагам от моя пример ще се поучи всеки истински фен на класическия триизмерен шутър Medal of Honor Allied Assault. След дългата пауза, последвала излизането на Spearhead, най-накрая Electronic Arts ни зарадваха с ново заглавие по темата, издадено за PC. Последното попълнение в поредицата отново е бъкано с фашисти (сега и италиански), взривове и героизъм.

Този път действието се развива през периода 1943-1944 г. и проследява европейския театър на бойните действия. Тук са включени операциите на съюзниците в Северна Африка, Сицилия и Италия. Ще стартирате с битката за Kasserine Pass в Тунис и ще завършите с отбраната на Monte Battaglia в сърцето на Италия. Не си мислете, че ще пропуснете героичните боеве при Monte Cassino или Anzio. Сержант Джон Бейкър от американската армия е в разгара на престрелките. Именно благодарение на този персонаж ще участвате в победоносния поход на съюзническите сили.

Новият експанжън обхваща 11 нови сингълплейър нива. Те са разпределени в 3 големи операции. Съответно: за освобождението на Тунис, Сицилия и Италия. Естествено, всяка мисия има няколко поднива, всяко с различни задачи. Картите са порядъчно обширни. Както и в предишните версии на играта, историческата хронология е стриктно спазена. Когато в дадено сражение надмощие са имали силите на Оста, в играта обикновено се отбраняваме.

Обърнато е внимание и срещу какви войски са воювали съюзниците във всяка отделна битка. Така че вече

убивате не само немски фашисти, а и италиански

Купонът става пълен, когато започнат да си подвикват на своя матерен език. Направо са смешни и ти става жал за тях, но какво да се прави – дългът си е дълг – застрелваш ги. Останах с впечатлението, че германските войници се справят по-добре от своите колеги от Апенинския полуостров. Това е мое мнение, може и да съм се заблудил. Интересно ми е също дали този експанжън ще се разпространява безпроблемно на територията на "Ботуша".

Конкретните задачи, които върховното командване поставя пред вас, са обичайни. Отново ще ви се налага да превземате бункери или да взривяваме вражеската артилерия. Няколко пъти ще трябва да се промъкваме в укрепени населени места като Monte Cassino например. Спасяването на няколко ранени британци

3D SHOOTER	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
	1 CD
издател	EA Games
сайт	www.eagames.com
хардуер	Pentium 733 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1+
платформа	PC

също зависи от вас. Саботажите, извикването на въздушна поддръжка, кражбата на секретни оръжия и документи няма нужда дори да ги споменавам, те се подразбират. На вас ще се падне честа да унищожите едно от най-големите оръдия, участвали във войната. Този исполин, монтиран на влакова композиция, остава известен в историята с прозвището "Голямата Ани от Анцио".



Приземяването ви в Сицилия също няма да е безпроблемно. Очаква ви катастрофа с безмоторен самолет. Мога да обобщя, че напрежението няма да ви напусне от началото до края. Много приятно впечатление ми направи

порасналата интерактивност

на играта. Вече всяко оръдие или превозно средство може да бъде управлявано. Което си е истински ташак. Не искам да ви разправям какво им се случи на горките немци като добарах един Flak 88. Това оръдие нема спирачки. Един съвет – преди да взривите нещо, използвайте го по предназначение. Ако имате добра подготовка в управлението на танк (натрупана естествено от зацикляне на Battlefield 1942), тя ще ви е много полезна и тук. В няколко подмисии навигирате именно бронетехника, включително и M4 Sherman.

Breakthrough определено е по-труден от предходните серии. Има няколко основни причини за това. Една от тях е, че вече много малко убити врагове оставят след смъртта си оръжие. Непрекъснато ще изпитвате тежка липса на амуниции. Не може да не се отбележи и положителното развитие в изкуствения интелект на опонентите. Повече няма да ви се налага да стреляте по тъпаци. Всеки войник на Оста ясно преценява откъде имате видимост към него. Примерно, ако между две скали притича фашист и го гръмнете, вторият няма да се покаже, а ще изчака първо вие да се появите пред мерника му. Това определено вдига нивото на трудност, но, от друга страна – и на удоволствието. В битката при Monte Battaglia масовката от страна на немците може и да ви стресира. Поне на мен така ми подейства. Абе нямаш време да презаредиш, защото отгоре ти се изсипват гълчища. Разбира се в повечето операции няма да сте сам. Ще предвождате отряд ботове. Не е нужно да ви напомням, че не е хубаво да ги избият всичките.

Визия и звук

За графичното оформление на играта не може много да се каже. Думата е една – перфектно. Точно, каквото всички очакваме от култово заглавие като MOHAA. Географските и климатичните особености на всяко ниво са страшно реалистични. Пясъчната буря, с която ме посрещна Африка, беше зашеметяваща. Особено когато само на десетина метра пред теб от прахоляка изскачат силуетите на нацистите. Релефът също е направен с много въображение. Няма как да не се възхитиш от документално пресъздадения планински терен в Италия. Неведнъж съм казвал, че истината е в детайлите. А тук те са изпипани майсторски.

В играта са добавени и няколко нови оръжия. Те са предимно италианско производство. Ще спомена пушката с болтов затвор DeLisle и автомата Moschetto. Те обаче с нищо не превъзхождат старите и изпитани A1 Garand и MP 40, например. Но определено и не дразнят. Разбира се, има и нови скинове на италиански войници.

Разработчиците са хвърлили много усилия при създаването на мултиплейъра. Включени са 9 нови карти. В това число манастира Monte Cassino, улиците на Messina и плажът на Anzio. Играчът има възможност да избира измежду всички американски, британски, немски и италиански скинове.

Вариантите за игра в мрежа са няколко. Напълно нов е

Liberation Mode

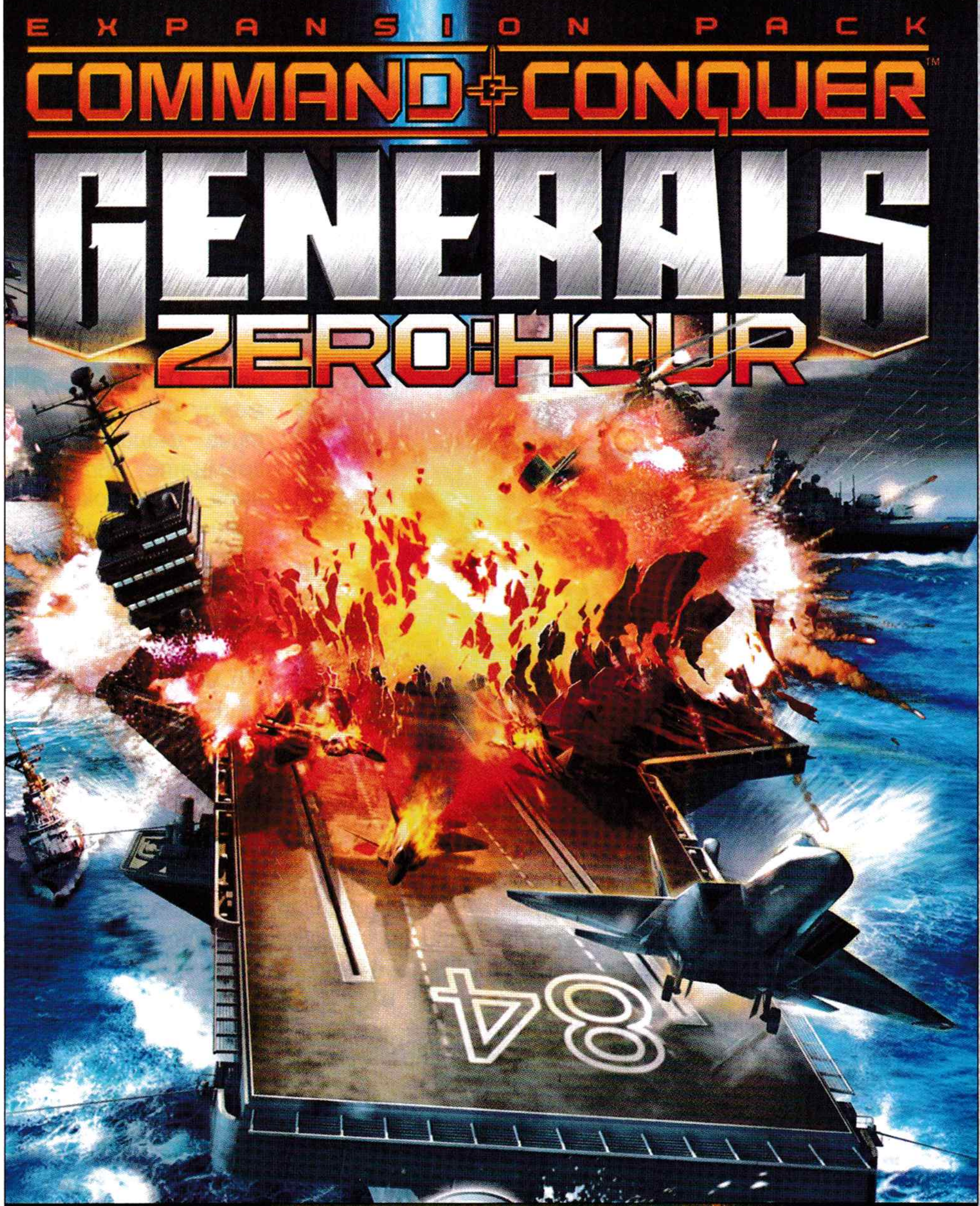
При него победените играчи стават военнопленници и трябва да бъдат спасени от своите съекипници, за да продължат боя. Популярните Tug-of-War Mode и Objective Mode също са включени. В добавка могат да се управляват танковете и бронираните машини за борба с минни полета. Всеки има възможността да ляга на земята и да обезврежда мини.

Звуковите ефекти на Breakthrough отново са създадени от спечелилия много награди за работата си по MOHAA тим на EALA. В експанжъна отново са си свършили работата чудесно. Мога само да добавя, че всички войници в зависимост от националността си, говорят на родния си език. Това допълнително усилва усещането за реалистичност на играта.

За финал ще кажа само, че това е култово продължение на една култова игра. Ако още не си си инсталирал Breakthrough, не разбирам защо си губиш времето с последните редове. Чака те велико приключение.

Димитър Трифонов

Едно перфектно продължение за една перфектна игра



Ако преди време се съмнявах дали закупуването на Westwood от ЕА е било правилен ход, то сега съм напълно убеден в това. Защото само с гениалност не може вечно да се кара – на момчетата от източната гора им трябваше малко маркетингово побутване. Всяка игра на Westwood, макар и на пръв поглед уникална, в ядрото си се оказваше все същото от доброто старо, малко пипнато тук и там, но все пак започващо да се изтърква нещо. Но сега имаме продукт, за чието качество мога да съпоставя само нещата, излезли от кухнята на Blizzard.

И така... САЩ печелят първата война срещу тероризма. Буш е доволен, талибаните са се изпокрили в миша дупка. Последната битка на Байконур е почти забравена. Но "злото" никога не спи. GLA се опитват да реорганизират силите си. Време е да се запознаем с мистър "Баш лошко". Представям ви Dr. Thrax – създателя на гама токсините. И още три нови кампании. В първата, която е на страната на американците, ще трябва да се изправите срещу злия доктор и да спрете токсиновите му ракети. Към средата на играта ще узнаете, че Thrax е само върхът на острието. Ще се срещнете и с принца на Египет. Време е за малко екшън в Близкия Изток. Накрая китайците ще налазят Европа в опит да станат новата световна сила. Целият сблъсък ще се проведе в продължение на 15 мисии (по 5 за всяка нация). Сингълплеят е по-скоро тактически, отколкото чисто стратегически. Често няма да имате постоя-

RTS	
графика	
звук	
геймплей	
общо	2 CD
издател	EA Los Angeles
сайт	www.eagames.com
хардуер	Pentium 800 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1+
платформа	PC Only









нен ресурс, а и понякога към вас ще се присъединяват неочаквани съюзници. Задачите на мисиите също са доста разнообразни.

Геймплей

Тук новите неща са адски много, за да мога да се спра на всяко едно поотделно. Почти всяка нова сграда и юнит има по един уникален ъпгрейд, също както и старите юнити вече имат нови функции (американските хеликоптери например могат вече да стават невидими). Същото е и положението при генералските сили. Ще ми трябва още една статия, за да ви ги опиша. Имам само една бележка към тях – всяка генералска способност си лепва на мястото и изборът става наистина труден.

Може би най-важната новост е Generals Challenge режимът на игра, в който ще си изберете един генерал и ще се изправите в поредица от няколко битки срещу осемте други военачалници. Веднъж завършили това предизвикателство, ще можете да използвате лидера си в мултиплейър битки. Особеността е, че всеки пълководец си има уникален стил на водене на бой и съответните единици, с които стандартната ви армия не разполага. Има и доста козметични подобрения, не само графични, но и в стила на игра. За феновете на WarCraft е добавена опция за right-click интерфейс (всички операции в C&C сериите по принцип се извършват с левия бутон на мишока). Добавени са и три нови медали – ако успешно минете Generals Challenge, ако победите всички генерали в него и ако минете всяка една от новите 25 мултиплейър карти с максимален брой компютърни опоненти.

Саундтракът също е обогатен и си звучи повече от добре. Може да се говори още много за Zero Hour и определено ще се говори. Но нека запазим дискусиите и споровете за форума. Защото мястото ми тук свърши. Това е ИГРАТА за мен за този месец, а може би и за тримесечието и определено си заслужава, дори и да не сте поглеждали Generals досега.

Георги Панайотов

НОВИТЕ ВОЙСКИ

Китай

Assault Troop Transport (Генерал Shin Fai)
Подобрение на стандартния БТР, този модел е по-бърз, по-добре брониран и с медицински състав, позволяващ всеки пехотинец, скрит в него, да се лекува. Перфектен срещу GLA и техните химически оръжия, в случай че използвате пехота.

ECM Tank
Подобен на американския microwave танк. Може да прекъсва захранването и да неутрализира вражи танкове или авиация. Недостатък е, че може да се концентрира само на един враг и срещу масирана атака на евтини и малки GLA машини губи ефективността си, но срещу тежки танкове е безценен. Защитен е от автоматично поле, отразяващо част от идващите ракети.

Emperor Tank (Генерал Ta Hun Kwai)
Императорският танк е ъпгрейднатата версия на Overlord-а. Идва автоматично с пропагандна кула (лекува и увеличава скоростта на стрелба на всички приятелски войски в опрелен радиус). Може да бъде ъпгрейднат с Gattling Gun.

Helix II Helicopter
Този хеликоптер е еквивалентът на Overlord-а във въздуха. Освен че засипва бойното поле със смъртоносни напалмови бомби, могат да му се добавят няколко доста полезни ъпгрейда като например пропаганден високоговорител. Може да носи пехотинци в "търбуха" си (освен че е най-добрият начин за въздушен десант, войниците могат да стрелят докато са в него, превръщайки го в истинска "въздушна крепост" или дори Overlord Tank).

Nuke Bomber (Генерал Tsing Shi Tao)
Съюзът между американските и китайските сили облагодетелства и двете страни. Този модифициран carpet bomber доставя доста голям пакет от тактически ядрени бойни глави до целта си. Дори и някой да оцелее след взрива, допълнителната радиация продължава доста дълго време да прави зоната на поражение недостъпна за пехота и силно вредна за бойна техника.

Minigunner (Генерал "Anvil" Shin Fai)
Комбинацията от Red Guard и Gatling gun дават един minigunner – подобни на сардукарите от Emperor: BFD тези пехотинци нямат равни срещу обикновените кашици, въоръжени с конвенционални оръжия.

Global Liberation Army

Attack Cycle
Втората наистина тактическа единица в играта. Както и бойния автобус, в пряк сблъсък няма никакъв шанс. Но с малко умения може да се превърне в истинска напаст. Няма да спре атакуващи китайски танкове, но е най-бързото наземно превозно средство в цялата игра. Друга специална способност е, че може да се прехвърля над скали и да минава през терен, недостъпен за други машини. Дори и на някое плато, противникът вече не е защитен. Според това какъв точно пехотинец го управлява, зависи и как ще го използваме. Един Suicide bomber ще го превърне в мощно камикадзе, а ако качите на него снайпериста Jarmen Kell, ще можете в движение да избивате екипажа на вражите тежки машини. Но основната му цел е да влиза в гръб на вражата база, прескачайки стационарните защити.

Toxin Rebel (Dr. Thrax)
Ще можете да използвате Toxin Rebel-и ако изберете Dr. Thrax за ваш генерал. Пехотен вариант на токсичния багер, това е вторият кашик с превъзходство над останалите пехотинци в играта.

Battle Bus
Лек и бърз, бойния автобус може да се напълни с пехотинци, стрелящи през прозорците. Въпреки слабата си броня може да нанесе адски сериозни щети, спирайки сам цял полк. Ключовата дума е мобилност – никога не го оставяйте пред вражия огън, просто не е създаден с тази цел. След като поеме определено количество щети, гумите се пукат и може да се използва само за стационарен бункер.

USA

Avenger Humvee
На тази машина има три типа лазери. Първият е противовъздушен. Вторият е подобен на този на танковете Paladin и сваля част от ракетите, отправени към него. Третият служи за унищожение на сгради. Доста добър support unit.

Aurora Alpha (Генерал Alexis Alexander)
Новия модел на бомбардировачите Aurora е екипиран с още по-мощни запалителни бомби. Те се взривяват във въздуха над целта, поразявайки доста широк диапазон. Запазена е възможността му за кратко време да преминава на свръхзвукова скорост, ставайки неуязвим за противовъздушните батареи.

Combat Chinook (Генерал Malcolm Granger)
Новият Combat Chinook е снабден с амбразури, позволяващи на пехотинците в него да стрелят по евентуални заплахи.

King Raptor (Генерал Malcolm "Ace" Granger)
Първото поколение Раптори се оказаха прекалено слабо бронирани. Освен с подобрена броня и двигател, новият самолет е екипиран с повече и по-добри оръжия.

Laser Tank (Генерал "Pinpoint" Townes)
Този танк изстрелва лазерен лъч вместо снаряд, нанасяйки повече щети на по-голямо разстояние. Единственият проблем е, че изисква енергия като сградите, и ако унищожат електроцентралите ви, просто се самоизключва.

Microwave Tank
Тези танкове използват лъчи, за да прекъснат енергията на сградите. Разполагат с топлинно поле, спиращо пехотинците и кула, която побира четири кашика.

Sentry Drone
Невидими машини, перфектни за разузнавателни мисии. Въоръжени с тежка картечница, те могат да се изправят срещу малък взвод войници, но не и срещу танк.







СГРАДИ



Global Liberation Army

Sneak Attack Tunnel
Въпреки че това е единствената нова сграда на талибаните, тя определено си заслужава. SAT приличат на стандартните мрежи от тунели. Разликата е, че веднъж построени, техните изходи се създават много по-бързо на произволна точка от картата, където сте разкрили Fog of War.

USA

EMP Patriot (Генерал Alexis Alexander)
Батареята EMP Patriot може да създаде завеса от ракети, нанасящи не само унищожителни щети, но и електромагнетичен импулс (EMP), изключващ захранването на сгради, бронетехника и зашеметяващ пехотинците.

Firebase
Новата защитна структура на USA представлява стационарно оръдие, в което могат да се скрият до 4 пехотинци за допълнителна защита. Всяка Firebase е екипирана с огромен Howitzer, стрелящ със силно разрушителни снаряди, но по балистична крива. Трудно се справя с бързо движеща се бронетехника, но е с голям обхват.

Laser Defense Turret (Генерал Townes)
Кулата за лазерна защита е може би перфектната структура, справяща се еднакво ефективно както с вражата авиация, така и наземни войски. Засипва враговете с ад от светлина и топлина.

Китай

Advanced Nuclear Power Plant
(Генерал Tsing Shi Tao)
Технологичните подобрения на нормалната ядрена електроцентрала водят до подобрен метод за събиране на енергия, позволяващи ви с по-малък брой сгради да произвеждате повече.

Fortified Bunker (Генерал "Anvil" Shin Fai)
За разлика от нормалния бункер в един Fortified Bunker могат да се скрият до десет пехотинци, които са добре защитени, дори срещу бомбена атака. Допълнителна защита се предлага от минното поле около него.

Internet Center
Тази нова сграда има мултифункционално приложение на бойното поле. В него можете да скриете малка група хакери. Докато са вътре, вместо с лаптопчета, те ще могат да тракат на мощни сървърни машини и да събират по-бързо пари от нета. Също така като американците ще можете да разкривате малка част около вражия команден център за кратко време.

Неутрални сгради

Howitzer
Това е почти идентично копие на американската Firebase. Стратегически разположени из картата, с четири слота за гарнизон, тези мощни оръдия най-малкото ще забавят противника. Сами се справят с отделни танкови батальони.

Reinforcement Pad
В момента, в който някой от играчите поеме контрол над тази сграда, ще получава периодични подкрепления от бойна техника.

Repair Pad
Контролирайки сервизното депо, ще можете да възстановявате доста бързо издръжливостта на моторизираните си единици.

Counter-Strike Condition Zero

Condition Zero – манджа с грозде или як и достоен сингълплейър наследник на мултиплейър играта на всички времена?

Какво да очакваме от Condition Zero? Способен ли е някой да даде точен отговор на този въпрос след всичко, случило се до момента? Едва ли. Можем само да се надяваме, че крайният резултат ще си заслужава.

Историята около създаването на Condition Zero

е доста дълга, изпълнена с всякакви препятствия и внезапни обрати. Първоначално разработката на този шутър е поверена на Rogue, създателите на Alice, още преди играта да бъде обявена официално. Но след изненадващото напускане на директора на компанията Valve поемат нещата в свои ръце. И така до юли 2001 година, когато Gearbox Software (създателите на Half-Life: Opposing Force и PC версията на Halo) се заемат официално с разработването на Condition Zero. Но един слънчев ден те установяват, че не могат да се справят с поставените им крайни срокове и са отстранени. На тяхно място се появяват Ritual Entertainment – авторите на Sin и Elite Force II. Те започват работата си буквално "от нищо" и създават двадесетина сингълплейър мисии. Но в крайна сметка Valve не остават особено доволни от тяхното качество (нито пък фен-общество на Counter-Strike). Това личи и от поредния изненадващ ход. В началото на октомври стана ясно, че разработчиците на Condition Zero са сменени, отново! Този път за последно. Топката е прехвърлена на Turtle Rock Studios – малка четиричленна геймкомпания, занимавала се бета v1.6 на Counter-Strike. Тези костенурки, слава богу, ще оформят финалната физиономия на Condition Zero.

На какво приличат мисиите на Ritual?

Съвсем наскоро имах възможност да тествам бета версията на създадените от Ritual мисии. И трябва да ви кажа, че и аз не останах кой знае колко очарован. Те са твърде линейни, с адски много скриптирани събития и малко свобода на действие. Казано най-общо, тези сингълплейър нива не успяват да уловят есенцията на същинската солова игра на Counter-Strike и не блестят с кой знае каква оригиналност.

В тях поемаме управлението на член от екип за контратероризъм, който ще трябва да пропътува през най-различни точки на земното кълбо (Америка, Аржентина, Ирак, Япония, Русия), за да елиминира всякакви възможни заплахи за обществото.

В общи линии мисиите предлагат няколко интересни хрумки в геймплея. И по-специално по отношение на екипировката. Понякога може да носите фотоапарат за кражба на секретна информация или камера с оптично влакно, с която може да се шпионира през врати и всякакви други пролуки, без да ви надушат. Друг път хващах горелката и разтопявах катинари... В общи линии забавно. От време на време пък трябваше да се промъквам тихо и кротко покрай вражеската охрана и да проникваm в сгради или да изтребвам хора със заглушител без да задействам алармата. Т.е. елементът на стелт в отделни мисии е сравнително често срещан и силно застъпен. Друг предмет от екипировката, който хвана окото ми, е щит, предпазващ тялото от малки огнестрелни оръжия.

Геймплеят на мисиите, правени от Ritual, обаче стъписва и с доста странни идеи като например факта, че не може да взимате оръжието на загиналите ботове (било то вражески или приятелски). Допълнителните муниции и новите пуцала се намират единствено там, където авторите на играта са решили да ги поставят. А противниците са като някакви мишени, които се появяват всеки път на абсолютно едни и същи места, а вие трябва просто да ги застреляте.

Но все пак не всички двадесетина мисии са кой знае колко зле. Поради тази причина Valve ще включат половината от тях във финалния вариант на Condition Zero. Така поне работата на Ritual няма да отиде на вятъра. Създателите на Half-Life са подбрали дванадесет от най-добрите ни-

BETA TEST

издател	Valve/Turtle Rock Studios
сайт	www.turtlerockstudios.com
излиза	18 ноември 2003
платформа	PC







ва и ще ги поставят в отделна секция, наречена "Изтрити сцени".

Condition Zero сега

Благодарение на Turtle Rock Studios Condition Zero е придобил един доста по-различен облик. Въпреки че част от мисиите на Ritual все пак ще присъстват в играта, те няма да бъдат основно нещо. Това, което ще съставлява целия геймплей както в сингъл, така и в мултиплейър, е така наречения режим Challenge. В него вие и вашите съотборници ще се изправите срещу високоинтелигентни противникови ботове и ще трябва да се конкурирате с тях в преодоляването на най-различни предизвикателства (за да преминете успешно дадената карта). Според Гейб Нюъл всяка една от четирите трудности ще предлага различни предизвикателства. Ето и прост пример за това. На "лесно" ще трябва да убиете един човек с пистолет, на "нормално" – един с пет-седмица, на "трудно" ще трябва да ликвидирате трима души с пет-седмица без да умрете. А на "експерт" – да направите три хедшота с desert eagle.

Вярвате или не, Turtle Rock Studios са вкарали в Condition Zero и малка доза ролеви елементи. Всеки път, когато преминете дадена карта, ще получавате точки, наречени "репутация". С тяхна помощ ще може да си "купувате" нови ботове за съотборници. Една точка е необходима за бот ниво 1, две – за бот ниво 2, три – за бот ниво 3. И така до пето ниво. Освен това както съотборниците ви, така и противниците ще имат четири основни характеристики – умение (прицелване, разпознаване на шумове и т.н.), смелост (говори само за себе си), кооперативност (тя определя това до каква степен ботовете ще изпълняват вашите заповеди) и любимо оръжие (това, което ще си купуват всеки път в началото). Ботове с повисоки нива ще притежават по-добри характеристики. Например ботът Кент (второ ниво) има: умение – добро, смелост – висока, кооперативност – слаба. Върн пък притежава: умение – лошо, смелост – слаба, кооперативност – висока.

Когато купувате нови оръжия, ще имате цели две допълнителни и доста полезни опции – auto-buy и re-buy. Първата действа по следния начин. Когато щракнете върху нея в сингълплейър режим, компютърът ще ви избере подходящите за минаването на картата оръжия, а в мултиплейър – най-популярните. При re-buy той ще закупи (стига да имате пари) всичко, което сте си взели в предишния рунд.

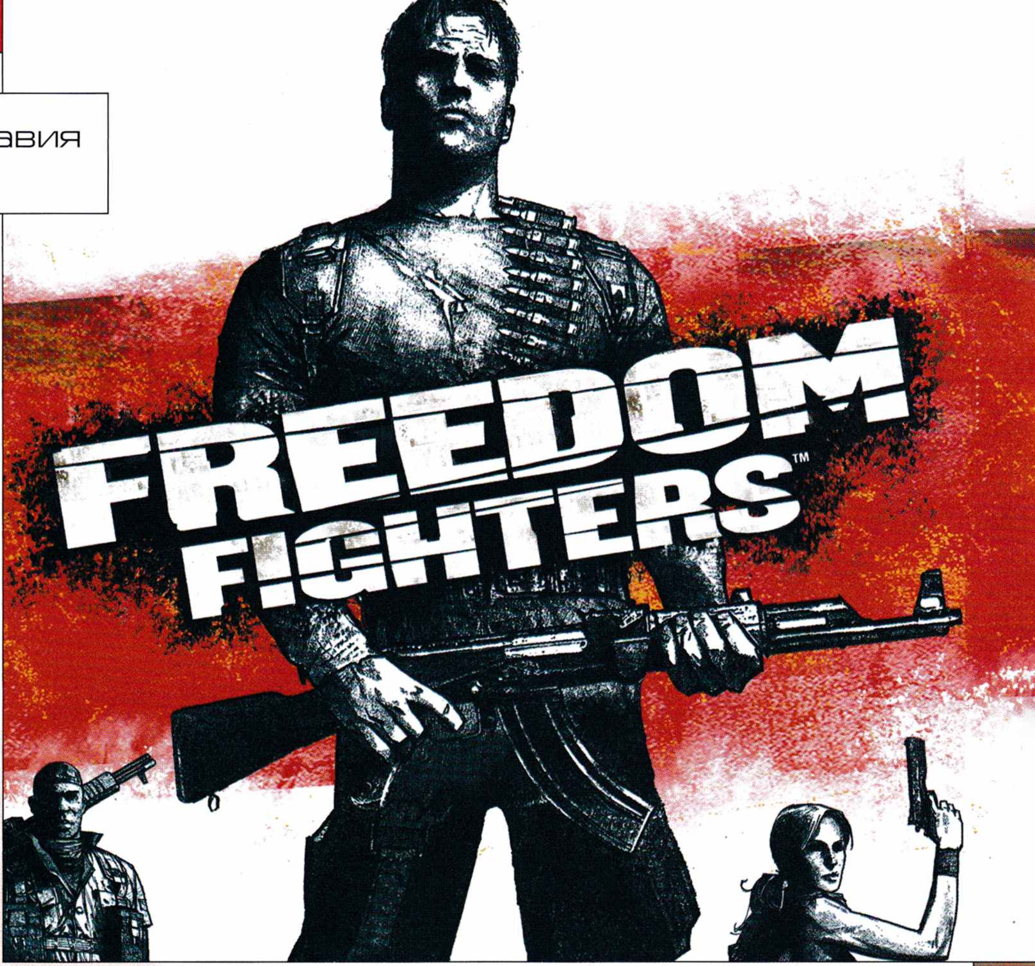
Ретро визия

Графично Condition Zero изглежда доста поовехтял, въпреки че текстурите са му малко или много оптимизирани. Все пак става дума за игра на цели пет годинки. Декорите и специалните ефекти са ужасни, но за сметка на това моделите на оръжията и персонажите изглеждат доста забележително. Но нека не забравяме, че Counter-Strike винаги е разчитал и ще продължава да разчита на геймплея, а не на своята визия. Освен това върви на почти всякакви машини.

Остава адски малко време до излизането на Condition Zero. Този шутър ще види бял свят на 18 ноември. Как ще изглежда и ще има ли успех, ще разберем съвсем скоро.

Владимир Тодоров

От създателите на гологлавия наемник Hitman



Как щеше да бъде устроен светът днес, ако Хитлер бе спечелил Втората световна, ако САЩ не бяха надделели в Студената война, ако бирата не съществуваше и ако Том и Джери не ни радваха по Cartoon Network? Може би всички мъже щяха да си пуснат къси черни мустачки, да се обръщат помежду си с "другарю", да имат малки коремчета и да са оперирани от всякакво чувство за хумор? Едва ли някой може да даде точен отговор на тези фундаментални и екзистенциални въпроси, които от време на време тормозят съзнанието на средностатистическия жител на планетата Земя. Е, създателите на Hitman 1 и 2 ще се опитат да представят своята версия по въпроса. А именно – какво би се случило, ако СССР бе спечелила "тихата" Студена война. Това става възможно с помощта на Freedom Fighters – най-новата изключително здрава и патриотична до полуда екшън игра на IO Interactive, в която в един слънчев ден американците се събуждат под окупацията на другарите от съветската комунистическа армия и започват да стенат под игото на нейния сърп и чук.

Пряко включване от Телевизионната мрежа на Въоръжените сили на СССР:

"Граждани на Ню Йорк, другари от руската армия! Вие сте свидетели на първото ни телевизионно предаване на живо в този град. Аз съм Татяна Кемпинска и оттук нататък ще бъда основният ви източник на новини. С течение на времето се надявам, че и останалите ви познати телевизионни личности ще ни съдействат в името на Червената армия. Повечето от тях вече заминаха в Аляска за една превъзпитателна и обучаваща програма и много скоро ще се завърнат оттам с подобрени възгледи за живота. Междувременно аз ще ви предоставям цялата необходима информация от събитията във вашата проблемна страна.

От известно време насам лидерите на СССР са загрижени за горките американски работници, които живеят под бремето на един лош и корумпиран режим. И най-накрая те намериха изход от тази ситуация като освободиха трудовия народ на САЩ. Вярвам, че рано или късно всички ще се съгласят с нас и ще застанат на наша страна. Ако ни съдействате, ще получите всички възможни облаги и привилегии. А тези, които ни се противопоставят, ще бъдат екзекутирани на момента. След справедлив народен съд, естествено..."

Животът на един водопроводчик

В тази тъй напечена и кризисна за САЩ ситуация вие поемате управлението на един съвсем обикновен 31-годишен гражданин на име Кристофър Стоун. От съвестен водопроводчик на минимална държавна заплата той ще се превърне във върл патриот и защитник на своето монополистично отечество. И това ще стане в деня, в който ще отиде да оправи мивката на най-голямата противничка на Червената армия – Изабела Анджелина. Първоначално въоръжен само със своя гаечен ключ, той ще се впусне в една безспирна битка с пълчища от руснаци, които искат да промият мозъците на неговите съграждани. За щастие няма да е сам, а ще се сражава рамо до рамо със

ACTION	
графика	
звук	
геймплей	
общо	1 CD
издател	EA/IO Interactive
сайт	http://www.freedom.ea.com
хардуер	Pentium 733 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1+
платформа	PC, X-Box, PS2, GameBoy





своя отряд от бойци за свобода.

Бунтовниците срещу съветско робство са си скалъпили уютна база в подземните канали на Ню Йорк. Оттам те имат бърз достъп до почти всяка точка на града и могат лесно да заобикалят блокадите на руските сили. Това е и мястото, откъдето планирате и избирате всеки следващ удар срещу срещу комунистите и екипирате Кристофър с желаните от вас оръжия. Мисиите са достатъчно интересни, че да държат очите ви широко отворени през почти цялото време. Те варират от взривяване или превземане на някой ключов за руснаците обект, през спасяването на затворници и други важни за съпротивата клечки до убиването на високопоставен генерал.

Деветдесет и девет процента от задачите завършват с гордото развяване на американското знаме. Направо да му се доповръща на човек от този патриотизъм. Впрочем цялата игра е бъкана с подобни работи. Бунтовниците говорят помежду по начин, който спокойно може да се конкурира дори и с бозаджийските диалози в "Пърл Харбър", които са върхът в това отношение. На качулката на една от дрешките си пък Кристофър гордо е пришил отечествения



флаг. Колко патриотично. Но като оставим тези дразнещи елементи настрана, Freedom Fighters притежава

един ултраяк геймплей

който изумява със своята простота и увлекателност. Гледната точка в играта е от трето лице, като почти през цялото време Кристофър трябва да се сражава с пълчищата от руски войски, които дебнат иззад всеки ъгъл на Ню Йорк. Той разполага със стандартен набор от най-различни съвременни оръжия – пистолет, картечница, револвер, пушка двуцевка, базука, гранати, коктейли "Молотов" и прочие. Освен това може да се прицелва с почти всяко едно от тях, при което крачката му се забавя, а камерата се премества директно над неговото дясно рамо. Това ви дава една по-добра видимост на врага, но ви прави по-малко маневрен.

Колкото повече задачи изпълнявате (както главни, така и второстепенни) и на колкото повече хора оказвате първа помощ или ги освобождавате, толкова по-високо ще е нивото на вашата харизма. Тя определя броя на бойците, които може да ръководите. Горната граница е дванадесет души. Сигурно се чудите как може да се справите с толкова много NPC-та наведнъж? Не се притеснявайте, защото Freedom Fighters предлага адски опростен и ефективен контрол над вашия отряд. Управлението се състои от три команди: атакувай, следвай ме и защитавай позицията. Те действат по следния начин. Ако искаме да изпратите своя отряд в нападение, ще трябва да посочите с курсора на мишката желания от вас враг и да натиснете бутона за атака. Колкото повече го задържате, толкова по-голям брой хора ще започнат да го обстрелват. Останалите команди действат на същия принцип. Просто и ефикасно.

И не на последно място – дизайнът на картите е отличен. Те са изградени по такъв начин, че да ви предоставят най-различни варианти и пътища за изпълнението на дадена задача.

Енджинът Glacier

захранващ Freedom Fighters пресъздава полуразрушения Ню Йорк по един доста забележителен и зрелищен начин. Горящи и порутени сгради, преобърнати коли, съборени пътни знаци – всичко изглежда похвално добре, но не чак главозамайващо. Музиката е в стила на добрия стар Hitman 2. А именно – професионално изпълнени мелодии със съветски привкус. Същинско съвършенство.

Трябва да призная, че Freedom Fighters е игра от конзолен тип – от начина на записване до самото управление. И въпреки че няма мултиплейър, нейната солова кампания предоставя един същински чистокръвен екшън. С това свое ново творение IO Interactive доказаха, че освен стелт заглавия могат да създават не по-малко успешно и стопроцентови стрелялки. Freedom Fighters е именно такава – див и качествен екшън до полуда! Вече се моля за продължение!

Владимир Тодоров



Commandos 3: Destination Berlin

След дългото чакане най-накрая дойде моментът, в който добре познатите ни командоси, макар и в оредял състав, ще влязат в домовете ни и ще направят всичко на пух и прах. Има едно неписано правило, което гласи, че търпението винаги се възнаграждава. В нашия случай е точно така. Наложи се да чакаме цели две години за третата и последна (поне в този жанр) част от приключенията на командосите. За сметка на това удоволствието от изиграването на геймката бе огромно. Поне за мен. Трудността на и без това мега трудната игра е скочила до небето, интелектът на противниците – също, а за графиката и звука можем само да се пляскаме по челото и да се маем, въпреки че позволената разделителна способност е едва 800 x 600. След двегодишна почивка на някой тропически остров пичовете от специалните съюзнически сили са отново налице. Разбира се, по-печени от всякога! От вас се иска само да притежавате невероятно здрави нерви и голяма доза



изобретателност. Оттам насетне пътят до Берлин и разбиването на противника ще бъдат на една ръка разстояние.

SCQAD-BASED STRATEGY	
графика	
звук	
геймплей	
общо	3 CD
издател	Eidos/Pyro Studios
сайт	www.commandosgame.com
хардуер	Pentium 700 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1+
платформа	PC

Подобрения и нововъведения

Целият геймплей на Commandos 3 е претърпял много дребни и на практика незабележими усъвършенствания. И целта на всички тях е да компенсират по-голямата част от дразнещите недостатъци на предишните две игри от поредицата. Една от новостите в играта е присъствието на цели мисии, чието действие се развива в закрити помещения. Поради тази причина Pyro Studios са преработили из основи някои части от енджина на играта, за да може да отговаря на техните нужди.

На второ място интерфейсът е по-опростен и помага на играча да се справя по-ефективно с контролирането на командосите в напечени екшън ситуации. И управлението е претърпяло известни промени. Вече не е необходимо да използвате клавиша Shift, за да завързвате пленените противници, а това става просто с кликване на левия бутон на мишката. След това ще се появи и опцията за пренасяне на омотаните шваби, чрез която ще можете да ги скриете далеч от взора на останалите врази.

Много интересна екстра е и това, че можете да давате заповеди на вашите командоси да стрелят по всичко, което се появи в полезрението ви. Така организирането на внезапни засади става много по-лесно и по-ефективно.

Командосите

В сравнение с втората част командосите в Commandos 3 са в леко оредял състав. Грозноватото бултериерче Уиски, Наташа, единствената пичка в състава, и недоверчивият механик Самюел не са намерили място в титулярния състав. Но всички останали са на линия, а техните умения, както и сами ще се убедите, са принципно непроменени. Е, с малки изключения – тук-таме са добавени нови, а някои стари са премахнати.





Зелената барета

Този ирландец неотменно присъства в абсолютно всяка част. Защо ли? Защото той е най-якият персонаж в тази поредица – анаболен здравеняк, брутален килър и безцеремонен тип. Баретата може да прерязва гърлото на противниците си и предпочита своите юмруци пред което и да е друго огнестрелно оръжие. Той притежава достатъчно сила, за да се катери по телеграфни стълбове и да се придвижва по техните жици. Въобще баретата е най-големият - и като размер, и като значение - член на вашия екип! :-) А да не забравяме също, че и неговата издръжливост е невероятна!



Снайперистът

Хладнокръвен тип, разбира се, изключително добър стрелец. Толкова добър, че може да гръмне дори и бръмчаща муха в окото. Като всеки себеуважаващ се снайперист, той предпочита по-високите места. Например телеграфни стълбове, прозорци на многоетажни сгради и всякакви други подобни. Идеален е в поддръжката на вашия екип и в отстраняването на опасни врази от далечно и безопасно разстояние. Единственото нещо, което може да го обезкуражи, е раздялата му с неговата любима - снайперистката пушка. ;-)



Шпионинът

Любимото занимание на французина Рене Дучамб е да имитира. Той владее перфектно няколко езика, включително и немски, разбира се. Това го прави идеалният човек, който може да надене сержантски, есесовски, гестаповски и всякакви други униформи, без много-много да се различава от оригиналните им притежатели. По този начин той може да заповядва по-нисшестоящи войници да напуснат своя пост или да гледат на друга страна.

Рене не е привърженик на хладните и огнестрелни оръжия, но за сметка на това винаги може да ликвидира своите противници с помощта на силно отровни вещества.



Сапьорът

Бившият огнеборец Томас Ханкок е решил да обърне на 180 градуса своя живот и вместо да гаси пожари, предпочита да ги създава. Той се занимава главно с поставянето на експлозиви. Е, и с тяхното обезвреждане. Разнообразието от взривове, с които може да борави, е невероятно и отговаря на богатия му опит. Неговите любими играчки са коктейлите "Молотов", базуките, всякакви видове мини и т.н. Прави живота си по-весел и ведър като унищожава танкове, залагайки бомби с дистанционно управление, и като открива заложените в земята мини. Именно заради това Томас Ханкок е все още сред отряда на знаменитите съюзнически командоси, а не на опашките за социални помощи за британски ветерани.



Гмурецът

Джеймс Блекууд, известен в гмуркаческите среди повече като Човека риба, е способен да стои под вода часове наред без да се притеснява за кислород. Това се дължи на неговите невероятни умения и специална екипировка. Но кой е казал, че рибите не преживяват и на сушата? Блекууде е също толкова опасен и извън водата. Той може да ликвидира противниците си, хвърляйки ножове, и е способен да се покатери безшумно на всяко дърво, стена или сграда с помощта на въже, към чиито край е прикрепена кука. Дори далеч от любимата си водна среда, гмурецът е изключително смъртоносен противник.



Крадецът

Ако зелената барета е най-големият като размер тип, то крадецът Пол Толедо вероятно е най-невзрачния командос на света. Това му помага да се промъква тихо и неза-

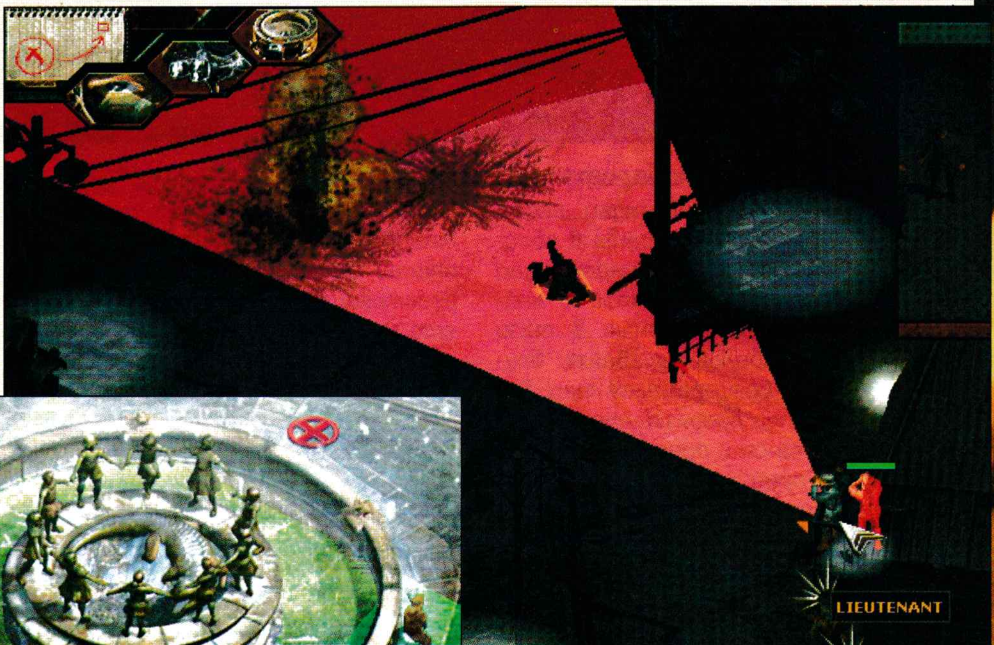
белязано покрай нищо неподозиращи шваби, да им пребърква джобовете, докато пафкат цигари и дремят на своя пост, или пък да отваря врати и сейфове със своите касоразбивачески инструменти. Но това не е всичко. Пол също може да се катери по стени и телеграфни стълбове (и съответно да преминава по техните жици), да се шмугва през прозорците, да използва въжени стълби и да се крие. Това го прави и командоса с най-много полезни и ефективни умения, но същевременно – и най-уязвимия от шестимата.

Мисиите

В Commandos 3 са разпределени в три големи основни кампании, чието действие протича в Нормандия, Сталинград и Централна Европа. Повечето карти са все така големи, както и в предишните части на поредицата, въпреки обещанията за по-малки, динамични и изпълнени с напрежение месии. Вярно е, има и такива. Например първото ниво от кампанията е Сталинград, където ще трябва да се справите с побъркал се немски снайперист, който безмилостно избива руските ви братушки. Но те са поскоро малко на брой. За разлика от преди се забелязва една много поголяма сюжетна обвързаност между отделните нива – нещо, което в предишните части беше оставено на по-заден план. Задачите, които трябва да изпълнявате на всяка карта, не са кой знае колко, но за сметка на това начините за тяхното изпълнение са многобройни и зависят изцяло от вашето въображение и подход към дадената ситуация.

Какво ще видите и чуете...

Графиката в Commandos 3 блести със своите живописни външни пейзажи и детайлни герои, с невероятното пресъздаване на снега и дъжда и с всякакви други специални визуални ефекти. Предварителните обещания на Pyro Studios в това отношение не се оказаха лъжливи. Дори при по-голямо приближение, персонажите и картите изглеждат все така добре. Хората вече не са кой знае колко пикселизирани и приличат на съвсем реални живи същества. Всичко това допълва перфектно добрия геймплей. А мелодиите, които съпътстват мисиите, са идеална предпоставка за едно незабравимо изживяване. Всеки от командосите в играта е озвучен по характерен за произхода си начин. Разговорите между героите и въобще всички техни реплики са със специфичен оттенък на английски, френски, ирландски и австралийски акцент. Освен че е доста забавно да ги слушате, по време на мисиите това ви помага и да се ориентирате кой точно ви говори в дадения момент.





В мрежа

До дванадесет души могат да се млатят и в режим на мултиплейър. Играчите могат да избират между командоси, съюзници или и двете заедно и да се изправят един срещу друг в два стила на игра – детмач и такъв, наречен "съберете флагчетата". Pyro Studios удържаха на думата си и включиха и кооперативна игра, в която вие и вашите приятели може да преминавате мисиите заедно, помагайки си един на друг. Това е разнообразие, което е добре дошло за всички фенове на поредицата. Но така или иначе сингълплейър кампанията си остава най-добрата страна на Commandos 3.

Вече трети ден не спира да вали, а аз не съм ставал от това проклето PC. Така се случи, защото играта е изключително трудна и зарибяваща, а противниците са навсякъде и дори най-малката грешка може да наклони везните в тяхна полза. Докато успея да изиграя целия Commandos 3, температурите рязко спаднаха и след това се качиха, доларът скочи до три лева и след това се върна на нормалното си ниво и т.н... Това, което се опитвам да ви кажа, е, че прецизно изработените карти, приятният геймплей и високият изкуствен интелект са една добра предпоставка, че ще прекараме доста дълго време пред PC-то в компанията на Commandos 3: Destination Berlin. Но въпреки всичко новите приключения на командосите не предлагат кой знае колко революционни промени и нововъведения в този жанр. Явно и Pyro Studios са се усетили, че може да се плъзнат по пътя на "сапунените опери". Вероятно точно това е причината да няма повече части на тази класическа тактическа стратегия. Като цяло Commandos 3 е едно много достойно заключение на приключенията на нашите любими командоси, което несъмнено ще се хареса на всички, които някога са имали възможност да се докоснат до тази поредица.

Асен Георгиев


тони и киро

В навечерието на първия пилотиран космически полет на Китай по магазините се появи междузвездната стратегия Homeworld 2. Дългоочакваното продължение на станалата култова и спечелила много награди през далечната 1999 игра определено привлече вниманието на публиката. Под публика нямам предвид вманиачените фенове на оригинала, които абстинентно чакат всяка нова серия, а хората, които досега не бяха се докосвали до нея. Защото в последното си издание космическата сага се е развила именно в посока привличането на непредубедени геймъри. Естествено, зарибените от първата част в никакъв случай няма да останат разочаровани от новото приключение.

Както можете да се досетите, историята започва

там, където свършва Homeworld Cataclysm

Hiigarans тъкмо са възстановили своята планета след атаките на Turanic Raiders. Но това не им е помогнало да се сплотят. Всяка раса се е отделила и защитава само своите интереси. Освен това религиозни разногласия разтърсват тяхното общество. Някои групи фанатици вярват на предсказанието на Sajuuk: че той ще се върне, за да постави началото на Последните дни. Тези суеверия се подхранват от слуховете, че техните основни врагове в Homeworld 2 – Vaygr-ите – са Sajuuk Khar. За тези hiigaran-и това е знак от съдбата и те са готови да и се подчинят.

За щастие мнозинството последва своята лидерка Karan S`Jet в поредната битка за оцеляване срещу новия враг Vaygr-ите. За да се справят с нашествениците, те построили втори огромен кораб-майка... Май стана много сложно за някой, който не е врял и кипял в боевете на първата част. Ще се поправя като се върна

малко назад във времето

На планетата Hiigara процъфтява високотехнологична и добронамерена цивилизация. От хилядолетия тя живее в мир. Но ненадейно се появили завоеватели, които разрушили техния свят. Милиони загинали, а малцината оцелели заживели на студена и безжизнена земя. Няколко века по-късно цялото им познание за предишния им начин на живот изчезнало. Единствено мъгляви митове и легенди им напомняли кои са. Така било, докато не открили полуразрушен кораб. Намерените в него документи им помогнали да възстановят своето минало и цивилизация. Те решили да построят гигантски кораб-майка, с който да се завърнат на родната си планета. Връщането сред звездите отнело 3000 години. След много битки hiigaran-ите успели да се завърнат у дома в Hiigara. Накратко това е историята в оригинала Homeworld. В Cataclysm изстрадалият народ се сблъсква с древно зло. Победата над Turanic Raiders слага край на втората част на играта и оттук започва нашето ново приключение.

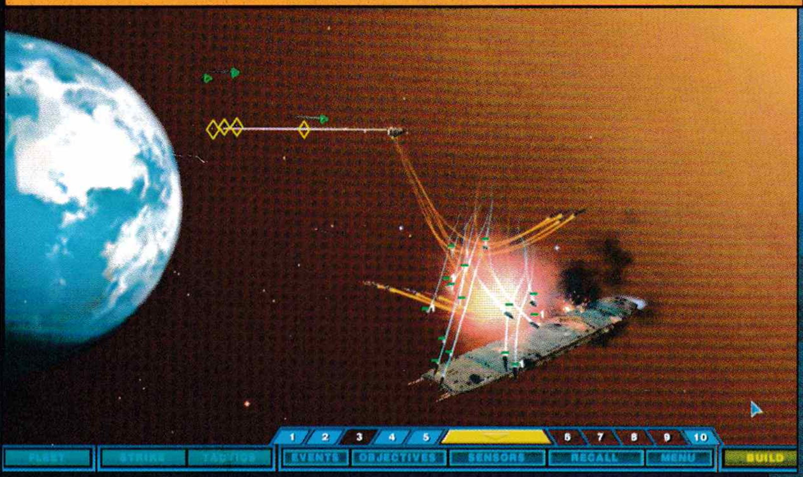
Сега е моментът да кажа няколко думи за новите опоненти на нашата цивилизация. Расата на

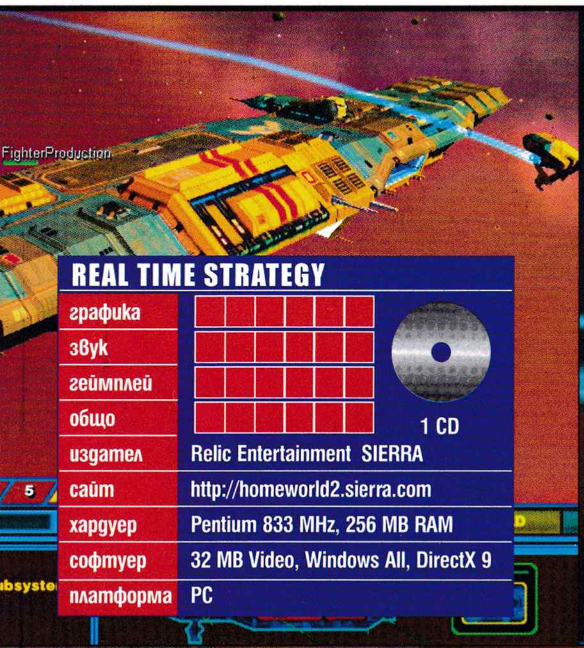
страховитите Vaygr-и

произхожда от планетата Vay – изолирано място в източния край на Галактиката. По своята същност това е номадски народ от воини. Откриването на първите макар и не особено ефективни хиперускорители дало възможност на тези бойци да пътуват и тероризират широк периметър от космоса, далеч от тяхната планета. Най-смелите им предводители събирали големи групи во-

HOMEWORLD2

Визия, достойна за епичен високобюджетен филм





REAL TIME STRATEGY

графика	
звук	
геймплей	
общо	1 CD
издател	Relic Entertainment SIERRA
сайт	http://homeworld2.sierra.com
хардуер	Pentium 833 MHz, 256 MB RAM
софтуер	32 MB Video, Windows All, DirectX 9
платформа	PC



ини и тръгвали на опустошителни походи в чужди територии. Най-голямото им предимство била тяхната мобилност и пълна независимост. Техните звездни кръстосвачи притежавали огромни строителни способности, а отделните кораби можели сами да събират ресурс. Това ги направило почти непобедими.

За щастие в лагера на номадите непрекъснато имало междуособици. Походите не били синхронизирани един с друг и те не били сериозна заплаха за големите цивилизации в Галактиката. След много години vaygr-ите претопили много народи и култури, а планетата Vay се загубила в дебрите на миналото. Останало само името ѝ. Така било досега. Под водачеството на своя лидер Макаан отделните племена се съюзили и започнали война за господство над познатия космос. Много им помогнало развиването на технологията за производство на хиперспейс ядро, което има дало възможността за дълги скокове през пространството. Благодарение на изобре тението си и на своята безстрашност в битките vaygr-ите нямали достоен противник. Именно тогава завоевателите се срещнали с расата на hiigaran-ите. Предстояла драматична битка. От този момент започват



събитията в Homeworld 2

Какъв сюжет само! Достоен за епичен високобюджетен филм. На същото ниво е и геймплеят на новата космическа стратегия.

Първото нещо, което прави впечатление, е спиращата дъха напълно триизмерна вселена. А свободно въртящата се на 360 градуса камера допълнително улеснява тактическия и стратегическия поглед върху играта. Напълно новият panning на камерата превръща в детска игра маневрирането с флотилиите, дори и в най-разгорещената битка. Функциите zoom in и zoom out ти помагат да се ориентираш и в най-заплетеното сражение.

Въпреки това успешната навигация в 3D космоса изисква малко предварителна тренировка. Но като се свикне, е страшно приятно. Все едно играеш партия шах. Обзорът е невероятен. Интерфейсът на играта е максимално ясен и удобен. Наличието на високотехнологични оръжия като хиперспейс портали и високоскоростни транспортни фрегати при vaygr-ите прави играта неописуемо динамична. Понякога атаките на врага са толкова изненадващи, че конкретните задачи във всяка мисия се сменят през 2-3 минути. Масовките са подобаващо мащабни. Напрежението те залива от началото до края на всяко ниво.

Сега ще спра вниманието си на определено

най-добрата част от играта – графиката

Усещането за дълбокия космос е невероятно и всеки трябва сам да го види. Изобилието от гигантски астероиди, газови облаци и мрачни мъглявини засилва още повече впечатлението. Всичко това се дължи на иновационния 3D енджин, създаден от разработчиците Relic Entertainment. Той без проблем успява да генерира графики с почти филмово качество, зашеметяващи ефекти и красиво изглеждащи кораби. Всяка една битка е радост за окото.

Враждуващите страни разполагат с две напълно нови космически флотилии, включващи уникални възможности и различни бойни кораби. Това дава възможност за по-гъвкаво стратегическо планиране. В Homeworld 2 играчите могат да групират корабите в ударни формации, които се движат заедно в битката. При hiigaran-ите не мога да не спомена новите flak corvette и marine frigate. Последната може да превзема чужди звездолети без да ги унищожава. Също така главните космически кораби имат подсистеми, като например двигатели или оръжейни звена, които могат да бъдат осакатени преди напускането на съда. Така той става неизползваем.

Едно от предимствата на играта е мултиплейърът. Благодарение на него могат да играят до 6 човека.

За финал искам да подчертая, че това е може би най-красивата стратегия в реално време, която съм играл. Магията на дълбокия космос не може да се сравни с нищо. А динамичният геймплей неусетно те въвлича в битката между доброто и злото. Не вярвам, че някой истински геймър ще подмине с безразличие Homeworld 2.

Димитър Трифонов

The Temple of Elemental Evil

A Classic Greyhawk Adventure

Temple of Elemental Evil не е просто ролева игра. Тя е по-добрата ролева игра!

Ако отдавна си търсите добро RPG, създадено по системата D&D, мога със сигурност да ви уверя, че Temple of Elemental Evil е точно това, което ви трябва! Създателите на играта Troika Games нямат много заглавия зад гърба си, но вече определено са се доказали като спецове в бранша. Ако трябва да сме точни, тримата идеолози на серията Fallout имат само една игра под шапката на сформираната от тях компания Troika и тя се нарича Arcanum. Когато тя се появи преди няколко години, всички фенове на жанра бяха приятно изненадани от смесването на науката и техниката и от всички нестандартни и сполучливи идеи, осъществени в това творение.

Сега, няколко години след "дебюта" си, тримата ролеви ветерани, заедно със сформирания от тях екип пуснаха на пазара продукт, който в никакъв случай не може да бъде определен като нестандартен. Той по-скоро е дотолкова стандартен и реализиран по такъв начин, че всички фенове на ролевите игри и най-вече на D&D ще започнат да цвилят от кеф! Първото и най-важно нещо, което трябва да знаете за Temple of Elemental Evil, е, че играта е базирана на

най-пресната ревизия на системата D&D - 3.5

Тя има известни разлики спрямо третата версия на правилата, но на това няма да се спирам по-подробно. По-важното в случая е, че тези правила са приложени толкова добре в адвенчър, който не е предвиден за тях. Истината всъщност е, че Temple of Elemental Evil е класическо приключение за първата ревизия на D&D и Troika са решили да опитат да го трансформират в електронен вариант, но с най-последната ролева система.

Най-хубавият момент в ToEE, че играта се придържа към стандартната структура за класическо приключение. А именно: групичката ви стартира в малко градче, събирате достатъчно опит в региона и навлизате в епичното сражение със злото. Това ми напомня, че все още не съм ви запознал с историята.

Преди много години близо до малко градче с много кулинарното име Омлет (Hommlet) се развихрила една от най-епичните битки в света на Greyhawk (приключението този път не се развива във Forgotten Realms). Силите на доброто са победили злодеите и господарят на дяволските адови създания бил заключен завинаги в прочутия Temple of Elemental Evil. Но сега, дълги години след епичната битка, армиите на злото отново набират сила. Вашата групичка от приключенци обаче се оказва близо до Омлет. Не че героите ви са много гладни, просто това е плод на чиста случайност. :)

Ето че идва моментът да разкажа за първата голяма новост в ToEE – в зависимост от избрания от вас уклон (alignment)

започвате приключението по различен начин

Например evil персонажите стартират играта, колейки невинни селяни около градчето Омлет. Неутралните герои пък започват, търсейки ценности в изоставено подземие и случайно намират карта, на която е указано съкровище, намиращо се близо до същото градче. Вариантите за начало на играта са много и те зависят изцяло от избрания от вас уклон на групата. Това е важно, защото в ToEE, освен уклона на всеки един от петте си героя, ще трябва

RPG	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Troika Games/Atari
сайт	http://www.grayhawkgame.com
хардуер	Pentium 700 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1+
платформа	PC

2 CD





да изберете и този на цялата група. Към скромната ви дружинка ще могат да се присъединят още до три NPC-та, като, повярвайте ми, повечето от тях са адски интересни и любопитни.

Естествено, както във всяка ролева игра, и тук в самото начало ще трябва да моделирате вашите персонажи. Те са 5 на брой. Вариантите за различни герои са адски много, като е спазен стриктно регламентът за character generation от D&D 3.5. Възможностите за избор са немалко – авторите са вкарали много скилове и класово специфични способности, както и около 50 feats. Включени са и над 300 заклинания, които са анимирани перфектно!

В самото начало играта няма да ви даде възможност да посетите въпросния Temple. Ще трябва сами, чрез изпълнение на различни куестове, да се доберете до това прокълнато място. Важно е да спомена, че играта има и

няколко различни края

в зависимост от вашите действия. Можете да станете приятел на злите сили, можете и да заемете страната на доброто. Всичко зависи от вас.

Задачите, които ще можете да изпълнявате, са много оригинално измислени, като се различават за персонажите с различни уклони. Един от най-любопитните ми куестове беше този, в който един от моите герои се влюби в щерката на местен фермер. Развръзка на нещата беше тяхната женитба. :) Само че, за да се бракосъчетае с моя герой, трябваше добре да обработя баща ѝ, който държеше първо да се омъжи по-голямата му дъщеря. Нейният избраник пък, за съжаление, беше с друга религия и трябваше да се уговоря с местния представител на религиозната общественост да смени неговото вероизповедание. След това ми се наложи да разреша един лек конфликт между въпросния фермер и съседите му и... След тези неимоверни и нестандартни усилия жената найнакрая беше моя!

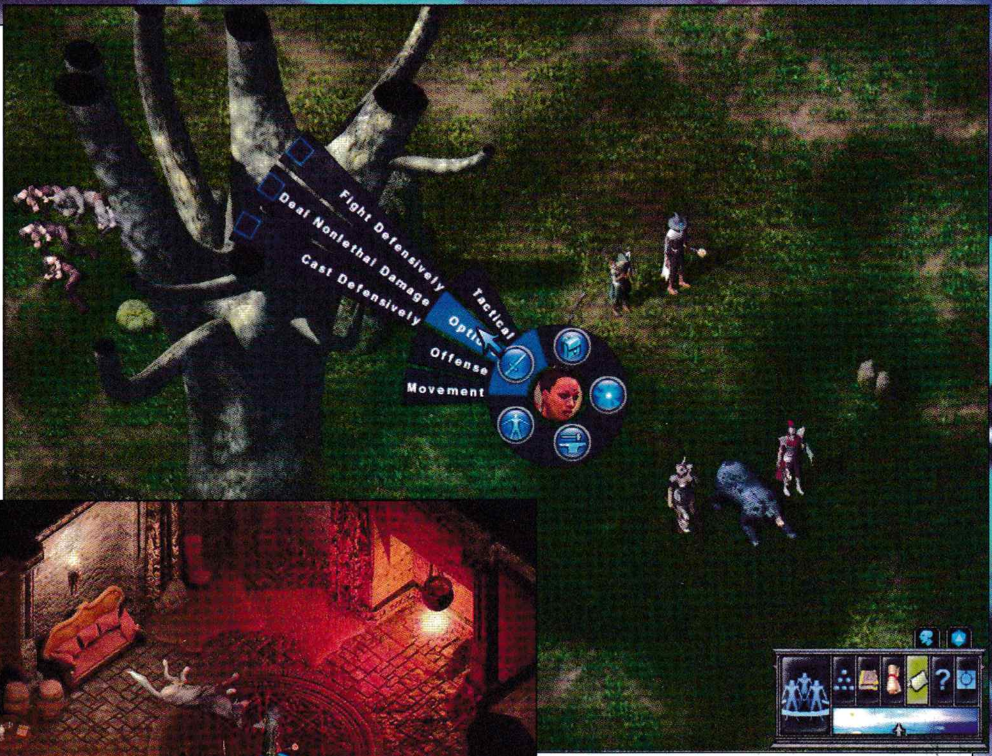
За моя най-голяма изненада обаче се оказа, че и мой приятел, също играещ ToEE се е оженил, но за друга жена в селото. Общо взето излиза, че за всеки различен уклон различните персонажи в играта изпълняват и различни скриптове. Това прави приключението уникално и неповторимо. Държа да отбележа обаче, че същият този мой герой, заключен от брачните окови на фермерската щерка, сключи още един неофициален брак – с нежен и деликатен пират от съседното градче. Тъй че правото на свободен избор и свободни сексуални връзки, не е забравено от програмистите от Troika. :)

Ако сте играли първите две игри от серията Fallout и Arcanum, съм сигурен, че ще сте приятно изненадани от много стилови прилики.

Битките и тук се водят походово

като бъдете сигурни, че въпреки това няма да се почувствате сковани и статични. Те са изпълнени с напрежение, реализирани са много добре и пресъздават истинското усещане на мелетата от хартиените варианти на ролевите игри. Забавните случайни encounters при пътешествие или при почивка присъстват и тук.

Говорейки за разнообразието от предмети в инвентара ви, държа да отбележа, че то не е чак толкова го-





лямо, колкото би ми се искало. Имайки предвид обаче, че това все пак е само едно приключение, един модул, този факт е обясним. И въпреки това геймърите са свикнали през последните години да получават много и разнообразни артефакти. Не ме разбирайте погрешно, не че в ToEE има много малко разнообразие, просто то не е на нивото на други заглавия от този жанр. Не трябва да забравяте обаче факта, че магическите персонажи могат да създават сами предмети. За съжаление с цената на голямо количество от опита си.

Разнообразието от врагове обаче е на доста завидно ниво. Авторите уверяват, че противниците са над 100 вида! Плюс е, че след като победите някого, ще можете да отскочите до дневника си и да разгледате подробно какво точно сте изтребили. Като стана въпрос за дневника, държа да спомена, че той има и добри, и лоши страни. Първо – удобен е и е разделен на много полезни секции, като например такава с куестове, с информация за избитите гадове, репутацията ви, научени от вас слухове, както и статистики за най-силен персонаж и т.н. Сериозен недостатък е

липсата на подробности около куестовете ви

Ако например видите задача, чието описание е от тип "еди-кой-си е загубил еди-къде-си важен за него предмет, намерете го", не бива да се учудвате. Няма да бъдете осветен нито какъв е предметът, нито къде точно е загубен... Ще трябва да се оправяте сами и понякога може и да не успеете да се справите.

Започвайки да говоря за недостатъците на ToEE, трябва да ви предупредя, че засега те са по-скоро много. Някъде около редакционното приключване на броя трябва да излезе официален пач версия 1.1, който да оправя по-големите бъгове. Дотогава обаче ToEE е трудна за игране, честно. На един от форумите на разпространителите Atari някой беше казал, че купуването на ToEE е равно на записване за бета-тестер. В думите на този фен има известен резон, защото има доста недомислие в реализацията на нещата. Има много бъгове откъм скриптове, някои магии правят това, което се очаква от тях, други действат вечно, трети пък въобще не действат.

Много любопитен за мен беше въпросът с Identify магията. За да разпознаете някой предмет, има два начина на действие. Единият е да отидете до магазина и да заплатите 100 gp., а другият е да ползвате вашия маг. За най-голяма изненада се оказа, че дори и заклинанието за разпознаване отново взима по 100 gp. Питам се тогава какъв е смисълът от него? Още повече, че както и да идентифицираме предмета си, ще разберете много малко за него. Няма да видите нито ред подробности, нито много информация за неговата история. Ще научите само подробното му име – Golden Ring of Dexterity или Magic Cloak примерно.

Друго неприятно нещо се крие в процеса на създаване на персонажи. Ако искате да си направите друид например и не се сещате точно кой беше най-важният за него показател, не се притеснявайте – няма как да разберете това. Или ще трябва да се поровите в Интернет преди това, или ще трябва да пуснете NwN например и да почетете по-подробно. Сигурен съм, че авторите ще почистят този тип пропуски и ще направят ToEE

наистина приятно за игра RPG

(не че и сега не е).

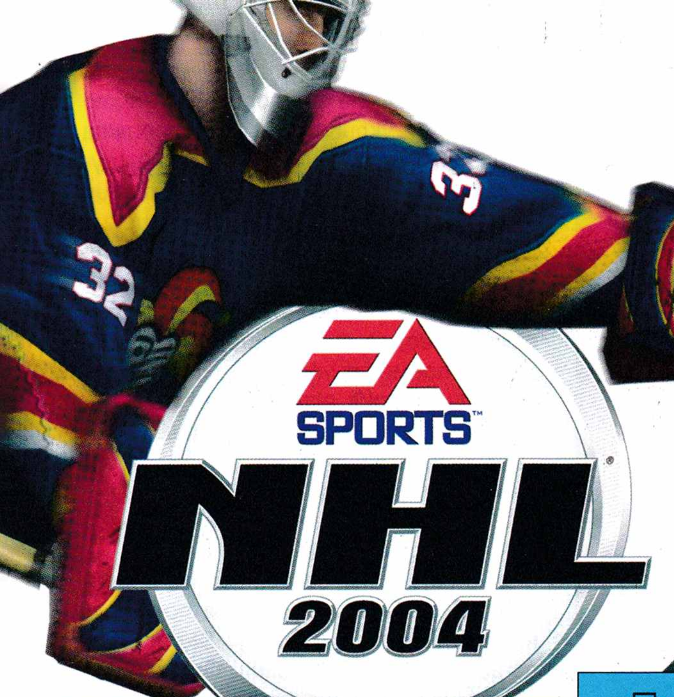
Графично творението на Troika е на много добро ниво. Персонажите изглеждат много загладени, особено с пуснат Anti-Aliasing и всяка малка промяна по екипировката на героите ви ще се отразява на визията. Терените са много обширни и живописни, а неутралните обекти по тях са множество – в селските ферми има кокошки, ниви с тикви, царевици и т.н. Различните гадинки са анимирани и нарисувани много добре и някои от тях изглеждат наистина впечатляващо. Във форумите на разпространителите има геймъри, които се оплакват от прекалено затъмняване на играта, но се оказва, че това е бъг, свързан с някои графични карти.

В музикално отношение ToEE също се представя доста добре. Саундтракът е небрежен, приятен и пасва перфектно на атмосферата на играта. Персонажите са озвучени страхотно, като моят любимец в това отношение е бардът Zaxxs, който ви съобщава всичко в напевен тон. Още повече, че всяко NPC си има и портрет, който много подхожда на неговия глас и физически данни.

Финалното заключение за качествата на новото творение на Troika според мен е еднозначно. Играта е супер яка и горещо я препоръчвам на всички фенове на жанра. Пък и на всички нови геймъри, желаещи да опитат качествен ролеви геймплей. Сигурен съм, че след излизането на пач 1.1, геймката ще изглежда по един по-добър и по-играем начин. Но дори и без него тя успя да ме грабне за дълго!

Орлин Широв

P.S. След като забелязах, че директорията ToEE с всички системни файлове за този адвенджър се намира в директорията modules, почти се убедих, че Troika възнамеряват да пускат още приключения за невероятното си творение. Дано!





Поредната виртуална изява на Националната хокейна лига по-скоро тъпче на място...

Винаги съм се възхищавал на ентусиазма на EA Sports. Очевидният факт, че пресъздават едни и същи игри всяка година е малко смущаваш на първо четене, но след като се осмислят предимствата на този тип гейм-дивелопинг, се оказва, че това има и добри страни. Най-малко геймърите по цял свят получават най-актуалното и най-новото от света на любимия си спорт. Теоретично това може да бъде заместено просто от един добър пач, който подновява базата данни с информация за играта. Напук на тази възможност обаче, EA предпочитат всяка година да ни изненадват с нови версии на известните спортни симулатори и по този начин, предполагам, се опитват да напипат правилната формула за всеки специфичен спорт. Ако при FIFA или PGA Tour Golf нещата в общи линии вече са изяснени и не се правят кардинални промени, то в NHL серията явно продължава да има творчески несъгласия.

Какво ме кара да мисля така?

Ако трябва обективно да погледнем на тази серия, всеки, играл я през последните 4-5 сезона, е забелязал странната тенденция – от година на година серията става все по-семпла и по-семпла. Ако през 2002 година можехме да се порадваме на картичките с хокеисти и екстрите за игра, то през 2003 и 2004 г. нещата по-скоро вървят към чистия спорт без добавки на атрактивен, оригинален и занимателен геймплей.

Затова красноречиво говори и единствената новост в NHL 2004 –



добавена е възможност за игра като мениджър, наречена Dynasty mode. Ако сте забелязали, че тази иновация я има и в MADDEN NFL 2004, не се учудвайте. Тя най-вероятно ще се появи и във FIFA 2004. Поради този тренд, по който са се плъзнали EA Sports, всички фенове на хокея

тази година ще получат просто... хокей!

Ако трябва да съм точен обаче, NHL 2004 е направена много качествено откъм визуалната си страна, като хокеистите тази година изглеждат почти като истински. Движенията им са много мазни, а лицата им са мега изразителни. Много добра иновация е възможността да изберете любимия си отбор, след което интерфейсът на менютата да се оцвети в неговите багри. Това, естествено, ще зарадва само hardcore феновете. За другите остава възможността да си признаят, че нямат любим отбор от NHL. :)

Както всяка година, и този път симулаторът не се управлява с копчетата, познати ни от FIFA. Тук основните контроли са C, X, Space и др.. За щастие авторите са оставили възможност за промяна на контролите според вашите собствени желания, което все пак си е предимство. Странното е, че една част от играта е правена на Flash, което я прави олекотена. Но все пак можете да си представите, как стои флаш в PC игра...

Саундтракът поддържа характерния тежък звук, утвърдил се като запазена марка за тази серия. Не си мислете обаче, че ще чуете нещо наистина тежко – всичко е в кръга на пубертетния неометъл... :) Коментарът е много качествен, като някои от атрактивните фрази от предишните части са се запазили и тук.

Общо взето се оказа, че NHL 2004 не е сред най-успешните продукти на EA за тази година. След апогея си през 2002 година, тя започна да тъпче на едно място и сега дори програмистите не са се възползвали от доказалите се, харесани от всички стари фенове, екстри. Естествено, приоритет за EA е онлайн играта, която ще им осигурява допълнителни финанси. Може би точно поради тази причина е поработено повечко по нея... така беше и миналата година. Все пак ще препоръчам тази игра на всички фенове на бързите и динамични спортове. С NHL 2004 ще изживеете напрегнати и забавни моменти, които определено си струват.

Орлин Широв

SPORT SIM	
графика	
звук	
геймплей	
общо	2 CD
издател	EA Sports
сайт	www.nhl2004.com
хардуер	Pentium 700 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1
платформа	PC, PS2, Nintendo GameCube, XBox



Посветена на всички, които имат зъб на Саддам

Преди около година излезе игра на име Conflict: Desert Storm. Проблемът, засегнат в нейния сюжет, бе първата война в Персийския залив от началото на 90-те. Сега имаме удоволствието да разцъкаме и нейното съвсем актуално продължение – Conflict: Desert Storm II: Back to Baghdad. В него ще посетите столицата на Ирак за втори път със съвсем ясна цел: елиминирането на остатъците от режима на Саддам. Но това т.нар. "завръщане в Багдад" не е свързано с тазгодишната война, която Джордж Буш-младши поведе

3D ACTION	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Pivotal Games / SCI
сайт	www.conflict.com/conflictDesertStorm2
хардуер	Pentium 450 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1
платформа	PC, PlayStation2, Xbox, GameCube

2 CD



от "чувството си за дълг", а е измислено продължение на операцията "Пустинна буря". След пика на кризата в Ирак (една доста предъвквана тема, която ще се дъвка още твърде дълго време преди да бъде изплюта и забравена) явно всеки гледа да измъкне полза от случилото се. Едни, сключвайки сделки за продажба на бутилирана минерална вода, а други, създавайки компютърни игри. Но това е друга тема за размисъл.

Фикционално продължение

Conflict: Desert Storm II: Back to Baghdad дава възможност на всеки, който пожелае, да се върне в началото на 90-те и да помогне за несъстоялото се в действителност "дочистване" на терористи, които все още се укриват на територията на Ирак. Играта ще предостави дузина разнообразни мисии, в които вие и вашият перфектно обучен спецекип ще трябва да сритате оцелелите от операция "Пустинна буря" почитатели на режима на Саддам (без самия него, за съжаление).

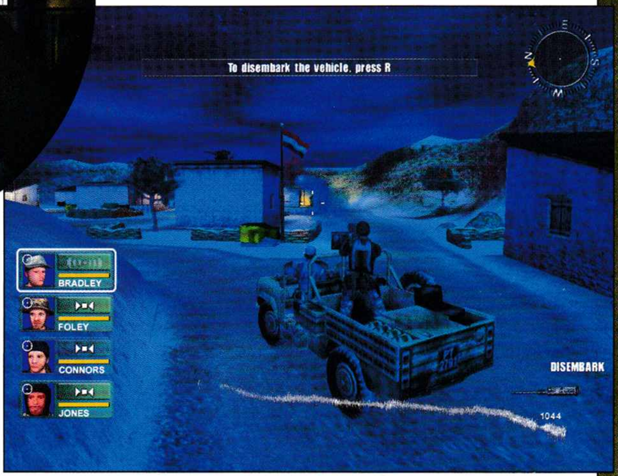
Ще поемете управлението на абсолютно същия екип, който вършееше в първата част на играта. Брадли, Фоли, Конърс и Джонс се завръщат, въоръжени до зъби и усвоили някой друг нов трик (търкаляне наляво и надясно, надничане зад ъглите на стените). И те са готови за рокендрол! В сравнение със своя предшественик, нивата в Desert Storm II са по-големи и по-детайлни. Отделните задачи в тях обаче не се различават кой знае колко с тези от първия Desert Storm. Ако притежавате малко повечко тактическа мисъл и ако имате добри нерви, със сигурност няма да срещнете проблем при изпълнението на акциите в сърцевината на иракската държава.



Основи на геймплея

Вярвам, че повечето от вас най-малко са виждали Conflict: Desert Storm и знаят за какво става дума. Но за хората, пропуснали да се запознаят с тази доста добра игра, ще кажа няколко думи за особеностите на нейния геймплей, който, общо взето, се припокрива с този на Desert Storm II. Както във всеки отборен тактически шутър, така и тук трябва да се научите да поемате контрола на всеки един от екипа бързо и ефективно. Или поне да можете да давате адекватни на конкретната ситуация заповеди. Управлението е максимално улеснено, така че няма да ви е трудно да свикнете с него. Всеки от четиримата войници (командир на специалната част, медик, снайперист и тежковъоръжен рамбовец) има свои характеристики и борави най-добре с отделни видове оръжия.





Оптималното използване на уменията на членовете от екипа неминуемо ще ви донесе по-добри резултати.

Имате на разположение над тридесет автентични пуцала, с които може да вдигнете във въздуха всяко нещо, изпречило на пътя ви. В бройката попадат различни видове снайпери, пистолети, гранати, димки, гранатомети, автомати, картечници и какво ли още не. Пак ви казвам: недейте да забравяте, че всеки от екипа ви е обучен да борави най-добре с определени видове оръжия. Не че не може да стреля и с другите, но просто не е толкова ефективен.

За очите и ушите

В ревюто на първата част на играта бях обърнал внимание на добре изгладената графика и внимателно направените анимации. Впечатленията ми от продължението са все тъй положителни. Енджинът е оптимизиран. Войниците са сериозно детайлизирани и създават правдоподобна илюзия за реално движещи се хора. Пясъчните бури, пълнещи очите на другарите ви, също изглеждат съвсем като истински. Когато хвърляте гранатата или пък бъдете повален, отново има анимации, които ви карат да се почувствате като органична част от обстановката на бойното поле. Взривовете, пушилките, които се вдигат по-време на битка, и всички останали ефекти, предизвикани от оръжията, също заслужават овации.

Чувствам се длъжен да обърна подобаващо внимание на част от играта, която обикновено остава някакси на заден план. Говоря за перфектното озвучение. През повечето време ще получавате съобщения от екипа си. Гласовете са изчистени като качество на звука и се чуват добре, дори когато ви обстрелват или до вас минава танк. Впрочем, когато във ваша близост се движи едно от тези големи метални чудовища, имате чувството, че то сякаш всеки момент ще се натресе в паркираната пред вас кола на баща ви. Артилерията, танковете и всички други оръжия и превозни средства са озвучени просто перфектно.

Desert Storm = Desert Storm II?

Всички знаем, че много хубаво, не е на хубаво. В този ред на мисли е време да изтъкна и най-големия недостатък на тази игра – голямото припокриване с първата ѝ част. Ако бяха вкарани повече новости в геймплея на това продължение (което на пръв поглед спокойно може да мине и за експанжън), всичко щеше да е тип-топ. Двете игри си приличат прекалено много. Поне да бяха сменили имената и физиономиите на командосите от специалните части, които управляваме. Всъщност това е минус само за хората, които са прекарали твърде много време с Conflict: Desert Storm. За новите фенове на играта това не е проблем. С оглед на плюсовете, които са десетки пъти повече от гореспоменатия недостатък, бих препоръчал играта на всеки, който поне малко обича тактическите шутъри или се кефи на игрите, в които има специални части.

Desert Storm II е със сигурност подобрено издание на предшественика си и определено няма да останете недоволни от нея. Просто я изиграйте.

Асен Георгиев

P.S. Pivotal Games планират създаването на още няколко нови игри от поредицата Conflict. Те ще се базират най-различни реални сражения и военни операции. Очаквам ги с нетърпение и вярвам, че ще са по-оригинални от Desert Storm II. Надявам се и вие да мислите така.



Etherlords II

Имам си нова любима фирма разработчик и дистрибутор на игри. Първата е на руснаците от Nival Interactive. След наистина перфектната по мое мнение игра за Втората световна, наречена Blitzkrieg, и невероятната ролева серия за изгубените острови (позната под много имена, най-известното от които е Evil Islands) се оказа, че са доста добри и при преработването на картови ролеви игри в компютърен вариант.

Става дума за Etherlords. Ако си спомняте, сагата за "господарите на етера" (или "господарите на ефира", ако бъде преведено буквално) излезе преди около година и ни предложи наистина впечатляващи битки, използващи система, подобна на тази в Magic The Gathering. Адски много време прекарах тогава пред кампанията, а по-късно – и в дуели по нета.

Но да се върнем към Etherlords II.

Земя като една човешка длан

Промените във второто издание на играта са доста. Историята е сравнително неоригинална. Всички си мислят, че войната е свършила, но изведнъж нещата се променят. Синтетите нахлуват в земите на горския народ. А властелините на етера на хаоса се изправят срещу нашествие на кинетите – господарите на синия етер. Появява се и нова опасност. Странен герой обикаля из света и събира артефакти, а в същото време огромни части от народонаселението са повалени от странна болест – т.нар. бледата чума.

Нека започнем със стила на игра. Отново става дума за походова стратегия, но получила доста силен ролеви тласък. Вече не разполагаме с крепост, в която да призоваваме герои и да правите глобални магии. Героят ви е само един и за разлика от първата част ще бъде с вас от самото начало на кампанията до нейния край, трупайки опит, предмети и нови магии. Също така ходовете минават в реално време – т.е. сменят се автоматично без да се налага да се накъсва действието. Просто си вървите и изведнъж на малката скала в долния десен ъгъл на

> "Господарите на ефира" се завръщат в целия си блясък

ROLEPLAYING TBS	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
	2 CD
издател	Nival/Strategy First
сайт	www.etherlords.com
хардуер	Pentium 600 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1
платформа	PC

РАСИТЕ В ИГРАТА

Живот

Разполагат със средно силни същества. Нямат стени, но имат много магии, вдигащи показателите на призованите зверове, връщащи издръжливостта на героя или спиращи вражите войски от атака. Стилът им на игра и бой е балансиран и са еднакво силни както в ранните, така и в късните етапи на играта.

Кинети

Това е най-слабата и най-силната раса едновременно. Най-слаба, защото основно разчита на различни магии, влияещи на картите на опонента или всичките му същества (като приспиване на всички вражи единици, всички летящи или всички от една раса например). От друга страна, хем имат най-слабите единици и то с огромен разход на мана (за първите се искат 3 единици етер, при всички други раси е 1), хем най-силните – драконите. При тях стилът на игра в първите етапи на битката е да се преживее, докато се отворят достатъчно етерни канали за най-могъщите същества. Въпреки невероятния баланс на играта, в ръцете на умел геймър кинетска колода би донесла серия от наистина много победи срещу произволни врагове.

Хаос

Това е расата, разчитаща на груба сила и мощни поразяващи магии. Стилът на игра е постоянна атака. Изгубите ли надмощие в първите няколко рунда срещу равен противник, ще ви стане доста трудно да се справите. Минете ли в защита, нямате почти никакъв шанс. Това е и расата, разполагаща с магии с огромен потенциал и такива, вдигащи маната ви.

Синтетите

Странна смесица между хаоса и кинетите, синтетите предлагат интересна комбинация от призоваващи и унищожителни магии.

Pale

С тях няма да можете да играете в кампанията и ще ги срещнете само като противници. Също като кинетите, на пръв поглед нямат някоя стряскащо добра единица, но бързо могат да се превърнат в любимците ви.



екрана забелязвате, че вече е нова седмица.

Всичко това налага доста

промени и в самия стил на игра

Първо – през мисиите ще можете да прехвърляте не само героя си, но и всичките му карти с магии. По този начин можете да си изградите един наистина добър и разнообразен deck за всяка ситуация. А това ще ви е нужно, защото вече нямате компютърно управлявани опоненти, а стационарни гардове и фиксирано количество чудовища по картата.

Също така няма глобални магии, но на някои места има олтари, които правят такива безплатно, или различни зони с някакво позитивно или негативно действие. Така например от един олтар получавате магия, даваща ви всеки втори рунд от битката магията Zap, а всеки трети – Chain Lighting или осигуряваща на всички плъхове под ваше командване уменията Restless, Berserk и Dispell. Всичко това – абсолютно безплатно. Също така придвижването ви по картата вече е възможно, а в някои случаи – задължително. След всяка успешна битка освен опит ще можете да придобиете специализацията на врага (в първата част героят ви имаше само една специализация – сега може да си избира от списък с тези, които знае) и/или магии.





Живот, баланс, хаос, енергия, мрак...

Това са петте раси в играта. Да – петте, има една нова – сивите Pale създания. Те са доста особени, защото най-често влизат в битката под формата на духове. Ако ги убиете, те не отиват в гробището, а отново се връщат в това си състояние. Заедно с тях разнообразието от различни колоди с магии става огромно. Отново стилът на играта е същият. Магиите са разделени на нанасящи преки щети, чародейства, прецакващи или облагодетелстващи войските и призоваващи.

Самите същества се делят на нападателни, подкрепящи и стени. Стените са специални гадове, които не могат да атакуват и действат само като защита. Повечето имат и специални и расови бонуси. Доста изгодно е да се направи колода със зверове с расови бонуси – така почти няма да имате нужда от допълнителни заклинания (например орките, авиацците и гоблините имат единици, чиято поява на бойното поле автоматично вдига показателите на всички същества от расата с едно). Всяка гадинка си има две основни статистики – за атака (или колко щети нанася) и за защита (колко може да понесе).

Героите не участват пряко в битката, но също разполагат с точки живот и сблъсъкът приключва, когато те стигнат нула.

Графиката и звукът на Etherlords II са приятни, а по време на битка са наистина зашеметяващи. Все още игралната карта, макар и изпълнена изцяло в трите измерения, е сравнително постна и някак си бонбонено цветна. Ако не сте се сблъсквали с първата част, но имате интерес към играта на карти или просто интересните и нестандартни заглавия – това е правилният ви избор. Защото Etherlords II кефи и то много. Пък и притежава едно рядко срещано в последно качество – не се изиграва за две вечери, а за поне седмица.

Георги Панайотов

SeaWorld ADVENTURE PARK TYCOON



Как да направим пари като показваме хищни акули и кротки делфини

Ако сред вас има фенове, верни на тайкуните и на моя милост (като техен добър познавач), то тогава те със сигурност знаят, че Deep Red е не поредната безименна британска геймфирма, а създател на онова все още култово заглавие, наречено Beach Life. И нека припомня, че ако Roller Coaster Tycoon зададе началните параметри за понятието "добър тайкун", то Beach Life предложи посоката на развитие на икономическите симулатори, в които освен да напъваш мозъка си, можеш и да се забавляваш.

SeaWorld Adventure Park Tycoon ни въвежда в атмосферата на атракционен парк с морска тематика – делфини, акули, тюлени, морски лъвове и други животни, свързани по рождение с водата. Показваме ги на жадните за екзотика посетители в специфичните за съществуването им условия, грижите се за тях и продаваме образите им под формата на





ключодържатели с костенурка или герданчета със зъб от кит

Като добавка към вашия аквапарк вървят и онези изконни места, наречени ресторант за морски деликатеси, пицария, помещения за отмора (не ги ли наричаме тоалетни ние) или пък раирани будки за захарен памук или сандвичи. Всичко това определя първата голяма група от обекти, посредством които създаваме облика на парка, задавайки многообразието на развлеченията. За любителите на цифри – 48 е техният брой.

Другата голяма група, обединила в себе си 71 елемента, е тази за декорация – фонтанчета, статуи на фламинго и китове, палми, кактуси, цветни лехи – всички те са в помощ при оформлението на пространството. Защото в повечето от зададените мисии една от основните ви цели е именно естетическото оформление наред с разнообразието на атракциите.

Поддръжката на парка е замислена интерактивно и не изисква специални и индивидуални комуникации с персонала – хигиенисти, техници, ветеринари и гледачи на животни. Важно е преди всичко да осигурите достатъчно места за техния отдих. Същата лекота се наблюдава и при боравенето с паричния поток – следите приходите и разходите без излишни статистики и подобни трикове, целящи да придадат достоверност на икономическите процеси. Идеята е проста –

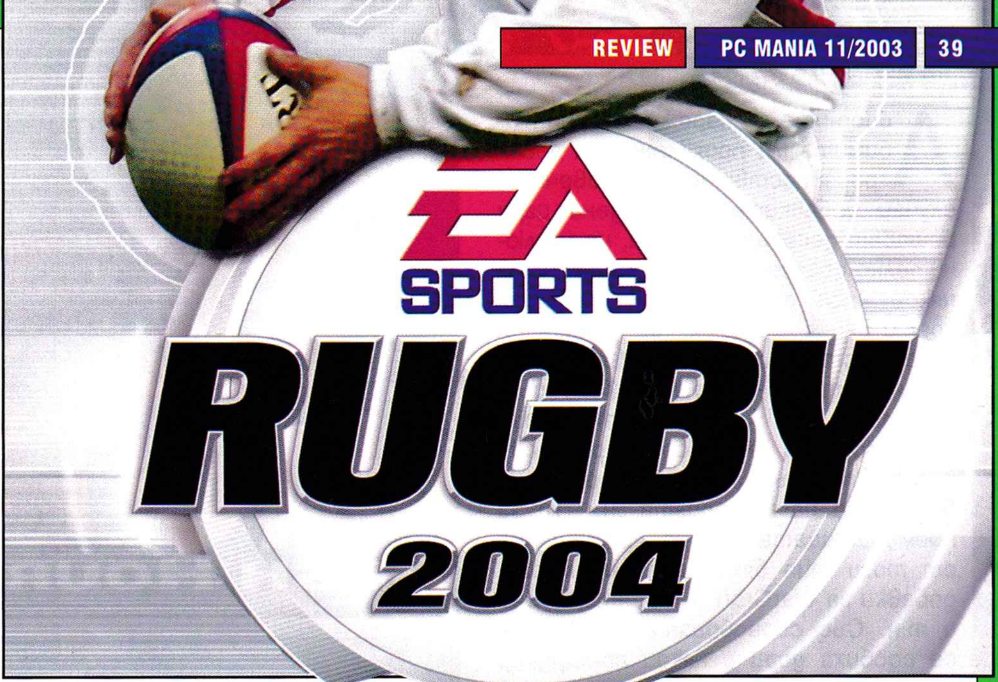
като има пари, ги харчите, като няма – чакате да се съберат

Важен момент при управлението на финансите обаче е заделянето на средства за иновационна дейност. Тя дава отражение на всички обекти – персоналът минава през специални обучителни програми, атракциите претърпяват модификации, разнообразяват се животинските видове и прочие. И това, само ако предвидливо не се скъпите по отношение на инвестирането в нови идеи.

Въпросът, който си задавам, споделяйки впечатленията си с вас, е дали SeaWorld Adventure Park Tycoon успя да догони качеството на предшественика си и доколко британците останаха верни на свежия си вкус и оригиналните си идеи. В интерфейса на играта присъства оная леко идиотска нотка, която не прави ситуацията по трупане на капитали скучна и досадна. Но не намерих онзи перфектен саунд, който все още ме връща по виртуалните плажове на Ибиса. Е, интересната енциклопедия за 14-те предлагани от вас животински вида донякъде компенсира тая празнина. Сякаш всичко е наред с морския парк, но кое ли е онова нещо, което не успя да направи удоволствието ми завършено. Ако го откриете – ще се радвам да ми кажете. Ако ли пък не страдаме от философски увлечения по задаване на екзистенциални въпроси, повече от убеден съм, че няма да съжаляваме за времето в морския парк.

Васко Чаворски

ИКОНОМИЧЕСКИ СИМУЛАТОР	
графика	
звук	
геймплей	
общо	1 CD
издател	Deep Red / Activision
сайт	www.activision.com
хардуер	Pentium 300 MHz, 64 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1
платформа	PC



EA Sports Rugby 2004

« Нека се поблъскаме заедно »

Най-лесно е да си създадем първоначално мнение за нещо или някого. Това често се случва на всеки от нас. Сигурен съм, че повечето българи имат съвсем погрешно мнение за ръгбито. Голяма част от хората, които не са се интересували или занимавали с въпросния спорт, си мислят неща от рода на: "Яко безсмислена игра", "к'во му е готиното нек'ви здравеняци да гонят пъпеш" или нещо от сорта. Мога да ви кажа само, че изпускате адски много. Наистина у нас ръгбито е много слабо разпространено, но все пак съществува. Имаме отбори, имаме състезания, има и хора, които се опитват да популяризират тази игра по един или друг начин.

Какво представлява тази компютърна игра? Тя е най-добрият начин ръгбито да бъде популяризирано сред по-широк кръг от хора, а след това да се пренесе и по родните стадиони. Както винаги, пичовете от EA Sports са положили титанични усилия, за да предложат на феновете един добър продукт. Всички привърженици на ръгбито в България (включително и аз) ще останат много доволни от това творение.

Rugby 2004 е една професионално направена игра, която е създадена с цел да радва феновете на този спорт и ако е възможно, да зариби някой друг нов играч. Тя предлага около хиляда и петстотин играчи, разпределени в доста внушителен брой отбори.

Можете да се блъскате в най-известните ръгби турнири. Дори и за световната купа. Създателите са се погрижили и за разнообразието като са пресъздали над шейсет и пет стадиона по цял свят и са вмъкнали добре изглеждащи играчи, раздвижени чрез нов motion capture. Има и интересни кът сцени, изпълващи геймнето с незабравими емоции. Управлението е малко сложно, защото има доста клавиши, които трябва да използваме. Пас наляво, пас надясно, шут, изкарване на топката от схватка, тичане и т.н. Бутоните, с които ще си служите, имат различна функция, когато отборът ви е в нападение и когато се браните. Щях да пропусна да кажа, че е доста добре да се заглеждате повечко в схемите, които можете да избирате при схватка, тъчове или други подобни положения.

Нещо за самия спорт...

За тези, които си нямат абсолютно никаква представа от това що е ръгби, ще обясня накратко принципите на играта. Има най-различни правилници, но смятам да се спра на стандартното ръгби за мъже. То се играе от петнадесет души в отбор, на обикновено футболно игрище, на което се добавят врати за ръгби (така се действа поне у нас, защото никой няма да финансира създаването на специални стадиони). Правилата са доста сложни и затова ще ви обясня само накратко каква е точно целта. Както във футбола трябва да вкарате гол в противниковата врата, така и в ръгбито трябва да заложите топката в противниковото точково поле или да я вкарате във вратата от наказателен удар. Залагането на топката носи пет точки, а точният шут – три. И, моля ви се, не бъркайте ръгбито с американския футбол. Това са два различни спорта. Не искам да ви плаша, но ако не сте играли друг път и ако не знаете правилата, ще ви е трудничко да се научите да геймите. На мен също не ми беше лесно да зацепя как точно да изтръгна победа, въпреки че съм се занимавал дълго време с този спорт. Но ако имате желание, ще се научите и няма да можете да се отлепите от монитора.

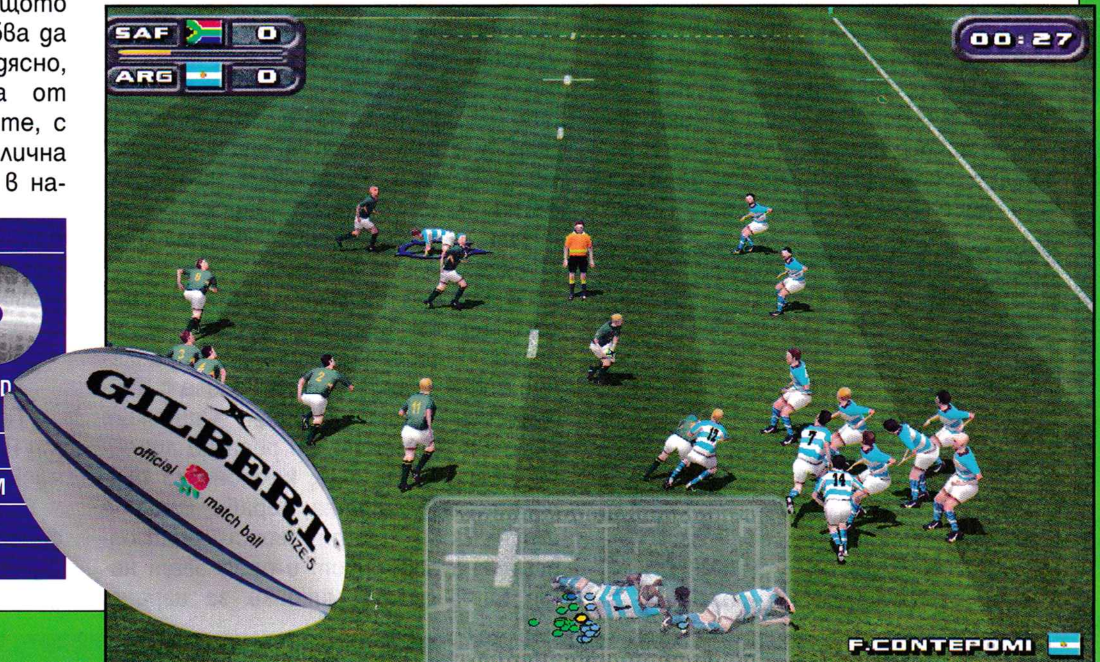
За финал ще призова всички ви да пробвате новото ръгби на EA Sports, защото определено си заслужава и ме изкефи тотално. Просто трябва да си вземете играта и да я стартирате. Всичко останало е въпрос на време и на вашето зари(ъг)бяване! :)

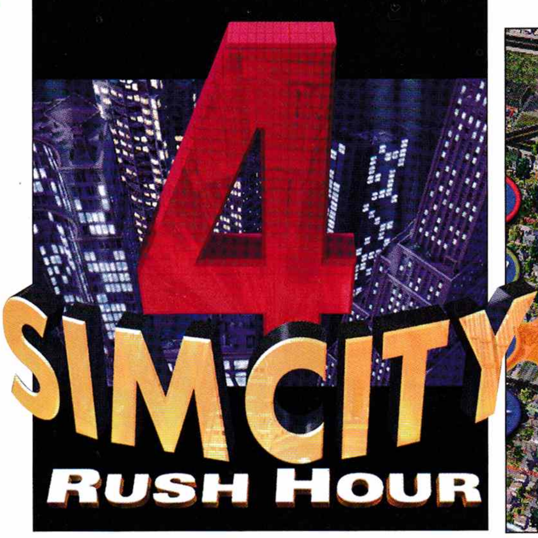
Асен Георгиев

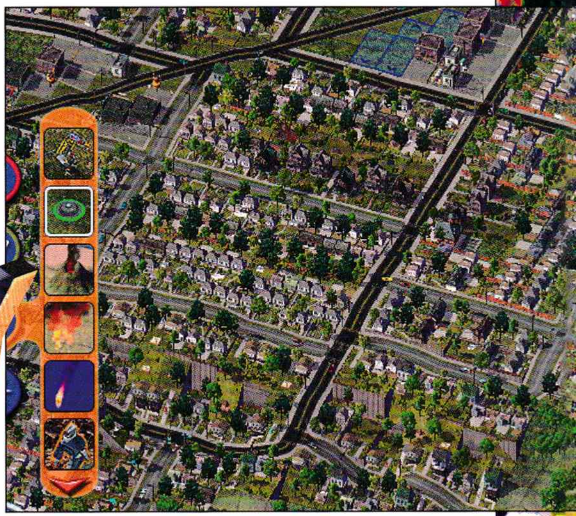
SPORT SIM

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	EA Sports / Electronic Arts
сайт	http://www.easports.com
хардуер	Pentium 700 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1
платформа	PC, PS2

1 CD







Addon-ите се нареждат сред любимите ми проявления на геймпроизводството. В повечето случаи добавките към дадена игра решават десетина дребни, но изключително дразнещи проблеми, добавят някое ново депресиращо чудовище, което внася нов елемент на предизвикателство, и разнообразяват доказано интересния геймплей (продълженията на класическите бози всъщност са абсолютна рядкост, просто пазарът сам си ги праща на бунището на историята :)). Та за преминаващата година продуктите от този тип бяха прилично много: добавки за WarCraft 3, Battlefield 1942 и т.н. Със своеобразни наследници се сдобиха дори и някои по-хардкор ориентирани изпълнения, пример за което е и настоящият addon SimCity 4 Rush Hour.

На пръв поглед

допълнението към Епизод четири

на легендарната поредица SimCity не носи твърде радикални изменения. Както и повелява изкуството на адването, главната идея (построй град, развий икономиката и си качи рейтинга) остава чиста и неопетнена. Номерът при инсталацията на Rush Hour е в това, че оригиналът се допълва с множество нови екстри и условия, които осигуряват далеч по-приятно и интересно джиткане в ролята мини бог и мегакмет.

Основната промяна в геймплея, от която подсказва и името на чудото, е добавянето на свръхподробна транспортна част в изграждането и управлението на вашия град. В addon-а бъка от всевъзможни доразвития на старата и по-скоро мижава "пътна" част на играта. На играча се дават няколко нови модела "паважи", транспортни средства и карти плюс екстра торба с проблеми за решаване. Строенето на магистрали, метролинии, пристанища и т.н. се превръща в основна част от играта. Както никога досега, трафикът и неговите особености могат да вгорчат живота на бедния кмет. Потока на хора и машини и количеството на задръстванията влияят значително върху рейтинга на градоначалника, прираста на населението и капиталите...





Уроци по кормуване

Втората добавка в Rush Hour е далеч по-оригинална и с определено по-дълбоки последици. U – drive it представлява режим, в който наша милост поема контрола на определена машина, носеща се из подопечните ситита. За по-непретенциозните и незапознати люде тази опция би минала между другото, но за стар изпечен фен на поредицата това би било, а и е, истинска микрореволюция. В досегашната си история SimCity е наблягала винаги на макроменджмънта. Управление на отделна частица от целия градски "организъм" никога не е присъствала в до толкова голяма степен.

В новата си роля играчът може да изпълнява всякакви различни и непознати досега задачи. На управление подлежат десетина возила с най-различен вид и функция. Списъкът включва елементи от рода на линейки, полицейски коли, камиони за сладолед, самолетчета, кораби, влакове и т.н.. Повечето от тях си имат определена особеност и предлагат нещо като микро мисийки за игране. Така пожарната може да гаси огън, а наличната червена кола да размазва конкуренцията по магистралите. Приятното на този режим е, че управлението на целия комплект машинарии се възлага на силно ограничен брой клавиши. Всичко се свежда до посоките на движение и скоростта. По-специфичните действия са малцинство и опират до едва няколко кликания.

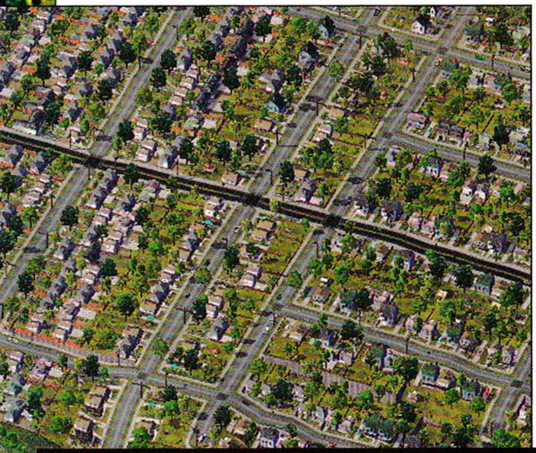
Единственото усложнение при карането и пилотирането в геймката идва от високата чупливост на машините. С малки изключения почти всички чудеса притежават крайно реални равнища на кръв и броня. Няколко неуспешни сблъсъка и всичко потъва в дим и червено-розови пламъци. Контраефектът, носещ червени точки, е в това, че ако играчът се прояви прояви като добър шофьор при определена част от возилата би могъл да приповдигне кметския си рейтинг.

Булевард "Ленин" и извънземните

По отношение на другите новости Rush Hour е по-скоро доста класически addon.

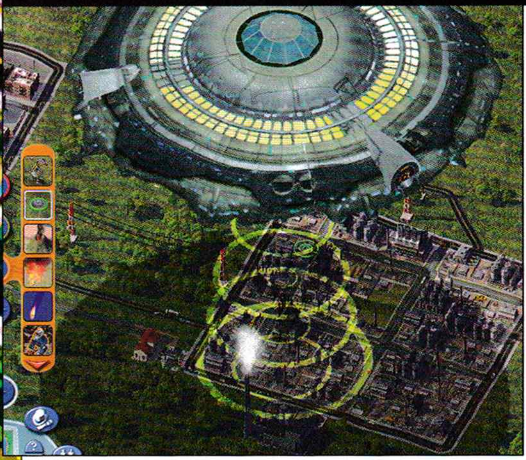
За цвят са вкарани голяма порция допълнителни сгради и орнаменти. Функцията на много от тях не е бог знае какво нововъведение. Промени в

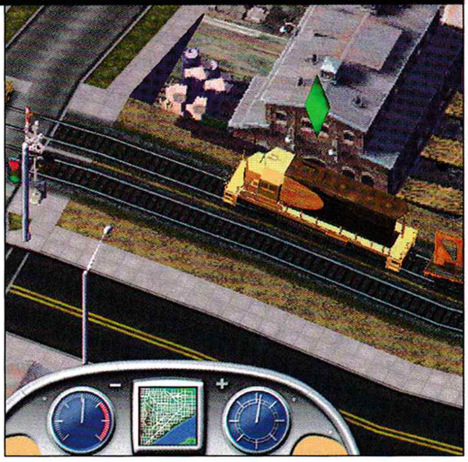
SIMULATOR	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
	1 CD
издател	Electronic Arts
сайт	http://simcity.ea.com
хардуер	Pentium 500 MHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1+
платформа	PC





Метро, ферарита и кметски неволи...





основните идеи на повечето типове постройки отсъстват. Малко по-различни геймплей-елементи има при площадката за изстрелване на совалки и телевизионната станция с прилежащ към нея хеликоптер. Още един шукаритет идва от възможността за наменуване на улици, квартали и други подобни градски забележителности. С допълненията в SimCity 4 всеки би могъл да преоткрие булевард "Ленин" или пък да увековечи името на любимата декоративна рибка.

Друга новост в сравнение с постарите части е допълнението в редиците на разрушителните сили. Както си е от началото на началата, SimCity предлага комплект инструменти за масово поразяване. Своеобразните антистресови средства бяха, а и са, способни да заличат голяма част от градчетата по картата. Въпреки че употребата им може да доведе до крах на дълго изстрадала игра, в използването им има нещо твърдее запленяващо. Е, в Rush Hour комплектът от гигантски робот, земетресения, вулкани и т.н. е допълнен от НЛО-атаки и ужасяващи верижни катастрофи. За разлика от второто (което е чиста проява на лош вкус) извънземните нашественици са просто прекрасни. Малките зелени човечета сеят разруха и отвличат невинни граждани по изключително забавен и радващ окото начин.

Иначе като стил и и контрол над действието SimCity 4 не е претърпял никакви забележими изменения. Както и в чистия първообраз, полята, горите и градове се ръководят чрез елементарни кликания из симпатична поредица от менюта. Туториалите са допълнени с елемент, даващ добра представа за всичко по-ново, с което може да се сблъска играчът и т.н..

Херцове и пиксели

Може би часта, в която Rush Hour носи най-малко допълнения, са приложните страни на графиката и аудиото. Картинките, които се виждат, са отново някъде около средното положение. При пускане на максималните детайли SimCity 4 дава приятна визия, изпълнена с няколко екстри. Общият и средният план са добри, за сметка на най-приближения, който ще ви зарадва с пиксели. Част от новите ефекти са изпълнени с прилична доза хумор. Цялостното усещане е умерено и леко. При музиката положението е същото. Фонът и съпътстващите писукания са хубави до момента, в който някой реши да задълбае в същността им. Простотата преобладава през повечето време...

Остана да обобща, че "Час Пик" е един приятно добър addon. Единственото, на което се надявам, е, че успехът му не би довел след себе си още три или четири подобия, които биха усложнили SimCity до неузнаваемост. В настоящето "Епизод Четири" е просто в идеално балансирано състояние. Ако харесвате серията, намерете и допълнението. Шансовете да изцвилите радостно са доволно големи.

Сергей Ганчев

Невероятните авантюри на един рицар

Once Upon a Knight

Кръстоската на жанрове – ето къде е скрито бъдещето на компютърните игри! И най-яркият пример в това отношение е Негово Величество WarCraft III, в който Blizzard успяха да комбинират по неповторим начин някои от основните елементи на реалновремевите стратегии и ролевите игри. И както знаете, резултатът е повече от успешен. Друг пример в това отношение е и поредицата Warlords Battlecry. Преди по-малко от месец пък се появи Savage - първата RTSS (real-time-strategy-shooter) игра. Видно е от километри, че геймкомпаниите се стремят към най-различни комбинации, експериментират и опипват почвата за нови хибридни жанрове. И ето, че от тази тенденция се роди и Once upon a Knight (известна в някои страни и като KnightShift) – бликаща от свеж хумор фентъзи игра, която е наполовина RTS, наполовина RPG. Тя е създадена от авторите на поредицата Earth, които явно са се отегчили до болка от своите мрачни и постапокалиптични видения за планетата Земя и са решили да създадат нещо ново, весело, различно и шарено. Нещо, в което мучащите роднини на Милка играят неразделна част от ежедневието на доблестните рицари и воини, които, от своя страна, не могат да отидат на бой, без да сръбнат чаша топло млекце. Време е за много смях, приключения и крави. Време е за Once upon a Knight.

Имало едно време

едно кралство, преливащо от красота, цветове и светлина. То било населено с всякакви фантастични същества, които си живуркали редом до редом с нас, хората. Въпросното кралство просперирало благодарение на кравето мляко. Този свят бил необикновен, излязъл сякаш директно от приказките и легендите за крилати дракони, отвлечени принцеси, смели и благородни рицари, коварни и грозновати магове. Той бил управляван вярно и справедливо от смел и безкористен принц на име Джон. Но един ден злите сили му завидели. Русокоското бил отвлечен и запокитен в друго измерение от злия и грозноват вълшебник Валтаманд, върху когото и най-нечистоплътната муха я било гнус да кацне.

Минали години. И въпреки това принцът продължавал да живее в сърцата на своите хора. В един момент обаче добрият стар гърбат жрец Галус успял да спаси принца и да го върне обратно в неговата земя. Но вече тя била обитавана от зли твари и лордове, които тероризирали местното население. Тук започва и вашето RTS приключение. Принцът ще трябва да се възкачи отново на трона, да спаси хората си, да си намери подходяща невяста и междувременно - да срази някой зъл вълшебник и един голям огнедишащ дракон.

Наполовина RTS

В RTS режима на игра ще можe да строите сгради, да наемате единици и да командвате армии срещу врага. В общи линии тук ще откриете всичко, присъщо за реалновремевите стратегии. Този режим се състои от три кампании, в които вашият основен герой ще бъде принц Джон. Ако той умре, играта свършва. Особената черта на Once upon a Knight е, че почти всички единици в играта трупат опит, качват нива и подобряват своите характеристики. А юнитите са пръкват в най-различни видове – воини, рицари, жреци и жрици, стрелци, копиеносци, вълшебници, вещици и дори проклети тъщи, които принуждават вашите дървари (работници) да работят по-бързо с помощта на голяма и страховита тежка точилка. На всичкото отгоре членовете на вашата армия могат





RTS/RPG	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
	2 CD
издател	Atari/Reality Pump Studios
сайт	http://www.onceuponaknight.com
хардуер	Pentium 733 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9
платформа	PC



да бъдат екипирани и с отделни предмети – например най-различни брони, шлемове, оръжия и амулети, които се търкалят по пътя и които увеличават отделни негови характеристики.

В общи линии целият микромениджмънт на вашето кралство е максимално опростен. Може да ви се стори странно, но единственият ресурс в играта е млякото. То се получава от симпатичните и добродушни крави, които пасат трева. Впоследствие милите животинки се доят от малки пастирчета. Чрез млякото строите сгради, създавате единици и ъпгрейдвате техните оръжия. Елементарно. :)

Мисиите са адски разнообразни. За това спомагат добрият дизайн на нивата, множеството куестове и сравнително оригиналният геймплей. Много често в тях ще се наложи да управлявате единствено една не особено голяма групичка войници (които, ако доживеят следващата мисия, ще ви свършат далеч по-добра работа благодарение на натрупания опит) и да вършеете из картата.

Наполовина RPG

Ако не изгаряте от желание да се потите над доста предизвикателните RTS кампании, може да се впуснете направо в специалното RPG приключение. Действието в него се развива малко след отвличането на рускокосия Джон. То разказва за мистериозното изчезване на жреца Галус, породено от опитите му да освободи принца от ръцете на Валтаманг. Вие, разбира се, не може да оставите нещата току-така. Ще трябва да изберете един от общо седемте героя от "Армията за освобождение на Галус" и да го откриете. В противен случай принц Джон ще бъде обречен на вечни изтезания и гъделичкания. Възможностите са: рицар, варварин, копиеносец, амазонска чародейка, стрелец, вълшебник и жрица. За разлика от RTS кампаниите тук ще поемете управлението само на един от тези герои. Той обаче ще може да изучава нови умения и магии в добрия стар стил на ролевите игри и постепенно ще става все по-вещ в своя занаят. Де факто играта се превръща в едно триизмерно Diablo II.

По отношение на визията и саундът Reality Pump Studios заслужават едно яко потупване по рамото. Графиката е изцяло 3D и е просто забележителна. Имаме пълен и въпреки това опростен контрол над камерата (въртене на 360 градуса и различни степени на зуум). Нямам думи, с които да ви опиша колко високо е нивото на детайлност. Всичко в Once upon a Knight е изрисувано в един хумористичен анимационен стил, наподобяващ в някаква степен и този в WarCraft III. Огромна част от репликите пък са изцяло озвучени (макар че тук-там има странни пропуски), а вашите колонки ще понесат приказни мелодии с приятни келтски мотиви.

Забележки

За съжаление Once upon a Knight е доста срамежлива игра по отношение на разнообразието на противниковите същества. Ако Reality Pump Studios се бяха понапънали още малко, може би щяха да измислят поне още една дузина фентъзи твари, които да се опитат да почернят нашия ден. Но уви, ще трябва да се задоволим и с малкото, което ни се предлага. Бъговете също не са дефицит, но пък и не бият кой знае колко на очи.

Once upon a Knight е пристрастяваща, весела и неангажираща. Особено по отношение на своя мултиплейър. Всякакви други изтъркани суперлативи по неин адрес са излишни. Ще ми се да има повече игри като нея. И вероятно желанието ми ще се сбъдне, тъй като скоро ще излезе и друго подобно творение. Става дума за SpellForce: The Order of Dawn – уникална смесица от WarCraft III и Dungeon Siege. Върху него са положени адски много усилия. Кой знае колко пот, кръв и сълзи са се пролели в негова чест. Какво ще постигне тази игра и на какво ще прилича в крайния си вариант? Тепърва ни предстои да разберем.

Владимир Тодоров



Битката на тема "ъпгрейд" е предварително изгубена. Колкото и да е перфектна щайгата, след година производителността ѝ ще е към средното ниво, а половината нови игри ще я измъчват истински с максималните си детайли. Единственото успокоение за периодично похабяваните средства е, че понякога се появява някоя геймка, чиято визуална красота определено заслужава балата изразходвани банкноти. В близко бъдеще се очертават поне две подобни разтърсващи заглавия – Doom 3 и Half-Life 2 и настоящият полусимулатор полуаркада Yager.

Въпреки че за голяма част това име би прозвучало сравнително непознато, вниманието, отделено му в този брой, е повече от заслужено... Като същност чудото наподобява някои от класическите лукасовски Star Wars симулатори с много пуцане, маневриране и шарении. Просто идеалните условия за трошене на клавиатури и безкрайни дълги нощи присъстват в най-чистата си форма.

Красивото, светло бъдеще

Историята на Yager е приятна смесица от европеидни мотиви и киберпънк. Действието се развива в не дотам далечното бъдеще. Светът е под контрола на международните капитали, а държавите са изгубили значението си. Космосът не е приоритет и интересни неща все още се случват из земните околности. На този леко сив фон наша милост заставa зад маската на Magnus Tide, бивш военен и настоящ наемник, работещ за корпорацията Proteus. За овкусяване на сюжетната кашичка са добавени и стара любовна история, многонационална групичка, минал провал и задължителния във всички подобни истории много, ама много отрицателен герой.

За съжаление като цяло, пък и поотделно, задачките, с които трябва да се справи играчът, не могат да изненадат с оригиналността си и най-заспалия индивид. Всеки от елементите е отдавна съществуващ и употребен в поне десетина футуристични симулатори. Въпреки това не мога да не отбележа, че авторите са се постарали. За разнообразие джиткането не опира единствено до самоцелно пуцане и преследване на гадини из тримерната шир. На места из историята са поместени класически мисии от типа на: Magnus се прави на картечар или охранява някое неприятно уязвимо чудо.

Летене и стрелба

Yager предлага два режима на полет. В първия мощността е свалена наполовина и ако не се подава газ, машината зависва неподвижно. С помощта на съответната периферия коритото може да се направлява и по трите основни пространствени вектора. До определена степен в този си вид играта прилича на чистичък 3D шутър. При втория модел на движение двигателите са пуснати на пълна мощност, а корабът си се държи по добър "а ла аркаден" начин. Приятното е, че създателите на играта са се постарали да направят така, че да използвате максимално и двата режима на реене. Определените цели си имат и определен подход. Превключването между двата режима е въпрос на секунди и може да ви спаси кожата, респективно – да ви убие. Хвъркатото чудо на играча отговаря бързо на зададените команди и е доста маневрено.

Една друга нова екстра, която облекчава положението, е наличието на автоматично нагласяне на прицела. Оръжията, с които разполагате, не са фиксирани в определено положение и ако противниците се задържат в определени граници, мерникът и съответно пуцалата се донасочват автоматично. Дори хора, които не са играли на подобни заглавия, ще се справят с предизвикателството. Хубавото на тази помощ е, че може да бъде регулирана фино и промените са постепенни без резки граници. По отношение на контрола при няколкото картечарски изпълнения, които ви очакват в Yager, всичко е опростено на макс. Играчът върти топовете и цели потока противници без помощ от страна на компютъра. В този случай неприятни чудеса от рода на презареждане и тем подобни отсъстват.

По-добрият симулатор



СИМУЛАТОР		
графика		
звук		
геймплей		
общо		1 DVD
издател	THQ	
сайт	http://www.yager-game.com	
хардуер	Pentium 1 GHz, 256 MB RAM	
	32 MB Video, Windows All, DirectX 8.1	
платформа	PC, X-Box	



The Sagittatius

Други по-забавни моменти в Yager са корабът, с който се лети (нарича се The Sagittarius), и неговите оръжия. Пуцалата на героя са няколко. Класиките от рода на картечници и ракети са налице. За съжаление единствено първото оръдие – лазерната джаджа, се презарежда автоматично. Всички останали топове имат нужда от муниции. В общи линии сватбарската стрелба е силно нежелателна. Причината е в това, че често страдате от хронична липса на допълнителни заряди. Нивата, в които има повечко патрони, са рядкост.

За сметка на това по самите карти има разхвърляни доста пакети с полезно съдържание. Дребните бонусчета включват някои екстри от рода на турбо или bullet-time способности. Из мисиите има разпръснати и малки кокетни площадки за ремонт. Дори корабът на Magnus да бъде надупчен почти до неузнаваемост, възстановяването би отнело едва няколко секунди. Неприятното е, че една и съща работилница не става за непрекъснато, многократно използване.

Тази черна точица на играта се откроява отлично при по-високите нива на трудност. Стрелбата на противниците е често неприятно точна и мощна, а изкуственият им интелект е доста добър. Ленивият подход на джиткане е подходящ единствено за туториала и първите две или три мисии.

Глезотии за очния нерв

Основният коз на играта е външният ѝ вид. Графиката на чудото е почти перфектна. Всеки детайл – от бурмите по машините до формите на облачетата е малка приказка. Околностите са приятно шарени, дори мрачните кафеникави нива са недотам депресиращи. Полигоните, от които е изградено всичко, са повече от достатъчно. С други думи корабчето на наша милост и околностите са с гладки, претрупани от детайли повърхности. Качеството при ефектите е същото, а мърдането, стрелбата, следите из облачетата, сенките дупките по коклита и т.н. – истински шедьовър на дигиталното изобразително изкуство. Всъщност картинките на геймката не са твърде оригинални или революционни, но спокойно настигат и на моменти – изпреварват най-добрите съвременни 3D изпълнения (Unreal 2, Halo, количките от серията Colin McRae и т.н.).

Yager е и един от малкото добри примери за почти перфектна графика от конзолен тип, пренесена на територия PC.

При аудиото положението е същото. За разлика от множеството скорошни чудеса писуканията не изглеждат дотолкова перфектно стерилни. В симулатора има няколко елемента на фантазия. Руските персонажи пускат по някоя славянска реплика, базата им се включва по подходящ СССР-начин и т.н. При основния момент в играта – екшъна – човек може да се разтопи от щастие. С подходящо 4+1 озвучаване, с всичките му там басове и гравитиращи колони можете да останете с впечатление за висикобюджетен холивудски продукт.

В общи линии положението е страхотно. Ако си падате по шарении с много стрелба и недотам задълбочен сценарий, то настоящата геймка е точно за вас. Yager е най-добрата и красива смесица от симулатор-аркада и 3D-излияния в настоящето. Пък и вероятно за следващите няколко месеца.

Сергей Ганчев

Сатанински труден, поразително красив и средно сполучлив полски 3D шутър

CHROME

Добре дошли в изпълнения с научни постижения, приятелство, предателство, геройство и капчица любов свят на Chrome. За тези, които нямат никаква представа за какво говоря, ще кажа, че иде реч за един футуристичен полски тактически 3D шутър. Преди няколко месеца ви представих неговата бета версия. Но ето че дойде времето и за едно изчерпателно и разнищващо ревю. Какви са предимствата и недостатъците на Chrome и въобще на какво прилича крайният резултат от труда на поляците от Techland? Следващите редове ще ви дадат отговор именно на тези няколко фундаментални геймърски въпроси.

Животът на междузвездния наемник

Ваша милост ще има щастието да се превъплъти в един съвсем стандартен екшън-герой от близкото бъдеще. Той отговаря на името Болт Лоуган, а физиономията му смътно напомня тази на примат. Но не се безпокойте. Няма да се налага да я заглеждаме кой знае колко често, тъй като Chrome се разцъква предимно от първо лице.

Болт се изживява като обикновен и независим междузвезден наемник. След като неговият най-близък приятел не оправдава доверието му и го прецаква брутално още в първата мисия на играта, Лоуган по случайност се натъква на една русокоса кака с големи биберони на име Кари, която впоследствие му става партньор(ка). Може да се каже, че ако той е силата, то тя е мозъкът на компанията. Двамата започват да пътуват от планета на планета в новооткритата звездна система Валкириа и да приемат поръчки на големи корпорации (които, своя страна, им се отблагодаряват с адски тлъсти чекове). Всичко върви по мед и масло, докато в един момент двамата не успяват да се заплетат в една истинска паяжина от конфликти и проблеми...



FIRST PERSON SHOOTER	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
	2 CD
издател	Techland / Gathering
сайт	http://www.chromethegame.com
хардуер	Pentium 900 MHz, 256 MB RAM
	32 MB 3D Video, DirectX 8.1, Windows All
платформа	PC

Това, което отличава Лоуган от повечето мускулести бабаити, които умеят да въртят ножа на пръста си и да стрелят по хората без да се замислят, са т.нар. импланти, известни още като

кибернетични присадки

Те компенсират много от недостатъците на човешкото тяло и го правят по-издръжливо, по-силно и по-опасно. Именно наличието на имплантите отличават Chrome от всички останали 3D шутъри, които можете да срещнете на пазара. Те правят играта изключително разнообразна и предоставят най-различни стратегически възможности. Може да ги активирате по абсолютно всяко време, но само за определен период – обикновено не повече от десет-двадесет секунди. Ако злоупотребите с тях, ще претоварите невронната си система и ще видите същински звезди посред бял ден.

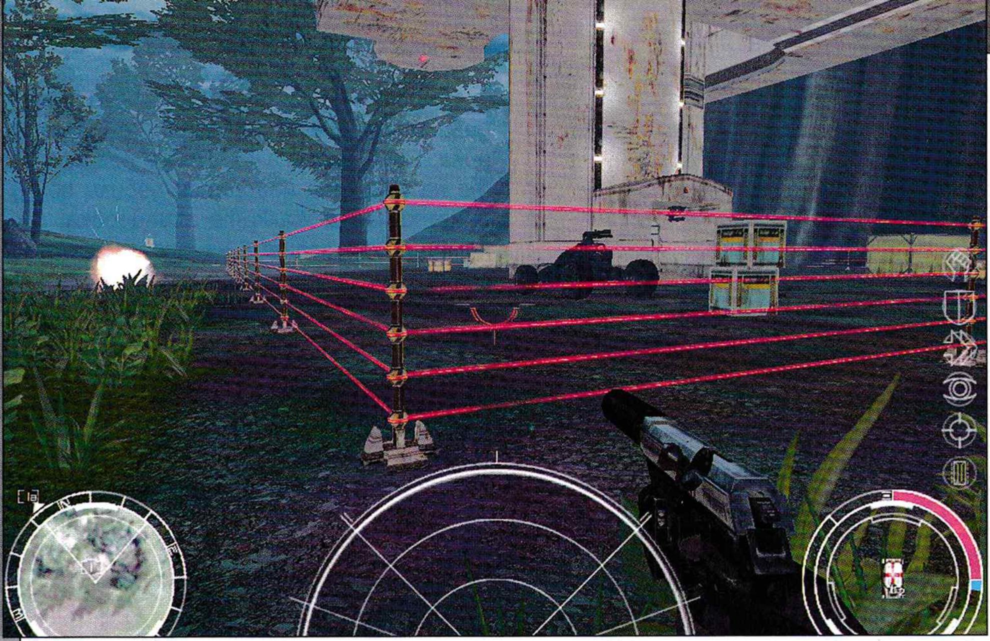
Всеки имплант ви дарява с определено преимущество – едни увеличават скоростта ви на движение или защитните възможности на вашата броня, други намаляват отката на оръжията, трети подобряват прицелването. Но най-интересни са последните два типа – чрез единия откривате врага по топлината, която излъчва, а другият увеличава рефлексите ви като забавя действието около вас в стил, наподобяващ "куршуменото време" в "Матрицата" и Max Payne.

Колкото повече напредвате в играта, толкова по-нови импланти имате на разположение (а старите увеличават ефективността си). За голямо съжаление обаче всичко става автоматично. Нямате директен контрол над това кои импланти ще придобиете в следващата мисия – те просто се появяват. Лошо, много лошо.

В духа на Halo

В последно време сякаш стана







модерно всеки нов 3D шутър да съдържа поне дузина напълно управляеми превозни средства. За радост или не, и Chrome не изостава в това отношение. Разнообразието на возилата е голямо. В него ще срещнете различни видове четириколки – бронирани транспортьори, бъгита с вградена картечница, няколко водни (лодки и моторници), всякакви летящи джунджурийки (стандартни совалки) и дори такива, които ходят (роботи, подобни на бойните машини AT-ST от "Междузвездни войни"). И всички те ще бъдат на ваше разположение – с различни характеристики и индивидуално управление.

Лоуган е снабден със свой собствен инвентар. Преди началото на всяка мисия той може да бъде запълнен с екипировка по ваше желание. Ще избирате измежду голямо разнообразие от футуристични оръжия, муниции, гранати, бинокъл (използвайте го на всяка цена – той е изключително ценна придобивка) и всякакви други екстри като например уред, който ви прави невидим з/а известен период от време. Мястото в "багажника", естествено, е крайно ограничено. Имайте предвид, че инвентарът побира две, най-много три оръжия. Но дори и да не изберете правилното пуцало, винаги ще може да претършувате трупа на всеки пукясал гад и да приберете неговата екипировка. Това е изключително ефектен метод за възстановяване на мунициите или за намиране на помощен и ефективен арсенал.

Тактика, стелт и мултиплейър

Тактическите елементи в Chrome са застъпени на прилично високо ниво. Това дали ще вървите напред като безстрашен терминатор и ще посявате земята с трупове на вашите противници, или ще се прокрадвате безшумно зад храстите и камъните и ще забивате нож в гърба на нищо неподозиращата жертва, зависи изцяло от вас. Но знайте, че Chrome е голямо предизвикателство дори и на средното ниво на трудност. Врагът е снабден с изключително мощен изкуствен интелект, който се съобразява с конкретната ситуация и търси противодействие на всяко ваше действие.

Когато се наситите на сингълплейър режима на игра – най-силният коз на Chrome – ще имате възможност да се впуснете и в премерена доза мрежови сражения. Играта предлага дузина карти за до тридесет и двама души наведнъж, които могат да се разцъкват в девет стандартни режима на игра.

Наслада за окото

Създаденият изцяло от Techland графичен енджин на Chrome спомага за изключително красивото пресъздаване на гигантските и разнообразни по отношение на мисиите нива в играта. Телесната физика на врага също не е за подценяване (стреляйте по труповете или сгазете някого с което и да е наземно превозно средство, за да разберете какво имам предвид). Но безспорно растителността е тази, която обира всички точки. Тя е толкова гъста и реалистична, че може да ви скрие и от най-зоркия поглед в галактиката. Същинско бижу!

Звуковите ефекти също не остават по-назад. Чуйте, за да повярвате. За съжаление музиката е кажи-речи дефицит – тя се появява само в изключително напрегнати ситуации или по време на междинните филмчета. Но ако откриете някой CD Player из нивата, може да зациклите с една повтаряща се до болка метълска мелодия, която ще зачегърта без капчица милост и ще се понесе от вашите колонки.

Очакванията ми за Chrome бяха големи. Така или иначе повечето от тях са оправдани. Крайният вариант на този тактически 3D шутър обаче не граничи със съвършенството. В желанието си да направят нещо различно Techland са поомазали нещата тук и там и са превърнали Chrome (поне на моменти) в една доста тромава пуцалка. Но пък, от друга страна, дизайнът на нивата, графиката и цялостното усещане от играта са почти перфектни.

Владимир Тодоров



UFO Aftermath

За пореден път ни се поднася апокалиптичната визия, че първата среща с чуждопланетен интелект най-вероятно би ни била и последна. Защо не може пришълците просто да са дружелюбни и остроухи, а трябва да са с големи глави, странен цвят на кожата и злобен нрав? Защото трябва да има от кого да спасяваме човечеството. Пък и кой ще бие път до нашата забутана планета, само за да каже: "Идвам с мир".



Aftermath може и да не е част от X-Com поредицата, но дори и да беше, разочарованите пак нямаше да са много.
Е ли тази игра просто "обновен" клонинг на великата серия?
Да, но затова пък добър.

И за какво точно става дума този път?

Годината е 2004-та, датата е 25-ти май. Явно става дума за събития, на които ще станем свидетели след няколко месеца... Неидентифициран летящ обект се установява в околоземна орбита. Пренебрегвайки всичките ни дружелюбни опити за комуникация, той освобождава няколко облака със спори в горните слоеве на атмосферата. Въпросните микроорганизми се размножават светкавично до такава степен, че не след дълго покриват всичко в мрак. Седем дни по-късно спорите започват да сипят по земята смъртоносен дъжд, заличаващ огромна част от живота на планетата.

Но както знаем, хората са инат същества. Малцината преживели иноземния апокалипсис бързо започват да се обединяват в различни групировки с една идеална цел – оцеляване. Като член на една от по-големите, сериозни и амбициозни организации, поставила си за задача и отблъскването на нашествениците, на вашите плещи пада честта да създадете и ръководите елитен отряд, изпълняващ различни мисии в името на човешката раса.

Първоначално трябва да решите дали стартовата ви база ще е в Америка, Европа или Азия. После раздавате на двамата нещастни дебили под ваша команда жалката екипировка, с която разполагате в началото, и сте готови да си трошите главите. Разбира се с пушка тип помпа, Uzi и няколко гранати няма как да се противопоставите на технологично превъзхождащия ви враг, но пък спокойно може да се разправите с уродливите изчадия, плъзнали по земята след катастрофата. По-прилично въоръжение се намира сравнително бързо, брони – също. Не след дълго ще разполагате с внушителен арсенал.

Свежи попълнения от жива сила

периодично желаят да се присъединят към отряда, така че освен ако не сте безразсъдни, винаги ще има кого да пратите в битка.

Всеки боец има шест основни показателя, от които се определят един куп вторични качества. Разликата между опитния воин и новобранеца е осезателна. Освен с подобряването на първичните показатели при качване на нива, вторичните умения могат да се покачат и със специализирани тренировки в базата. Снайперист, медик, разузнавач, учен... Разумно е поне първоначално всеки боец да наблегне на точно определено умение.

Мисиите са най-разнообразни, макар и почти всяка да може да се сведе до простичкото "обезвреди всеки неендемитен за планетата екземпляр". В сражението можете да влезете с отряд от максимум 7 души, в някои случаи – и по-малко. Понякога недружелюбната паплач ще почне да се изсипва върху ви още в първите секунди, превръщайки изхода от битката повече във функция от превъзхождащата огнева мощ, отколкото

TACTICAL GAME	
графика	
звук	
геймплей	
общо	2 CD
издател	Canega/Altar
сайт	http://www.ufo-aftemath.com
хардуер	Pentium 500 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1+
платформа	PC





от внимателното планиране. Да гледате как пълчищата мутирали изроди, опитващи се да ви докопат с уродливите си крайници, падат покосени от изстрелите на подчинените ви, може да е доста приятно. Но когато срещу ви е група извънземни, оборудвани с ракетомети и други далгобойни хай-тек оръжия, нещата съвсем се променят. Събраните накуп бойци са лесна плячка за запалителните ракети, а тези със слаба воля бързо падат под противников mind-контрол. Поне разнообразието на терена в повечето случаи ви гарантира, че ще има къде да се прикривате и да правите засади. Пустош, град, военна база... няма тактика, с която да минавате навсякъде.

Базите в играта

са три типа. Не могат да се строят, а трябва да се превземат от заселилите се там пълчища. Поне веднъж под ваш контрол можете да смените вида на базата според моментните и стратегическите си нужди.

Отрядът ви потегля на мисия от военните бази, превозван от изключително бавен хеликоптер, дявол го взел. Оттам излитат и крилата от прехващачи, опитващи се да смъкнат прелитащите НЛО-та. Тук трябва да отбележа един малък, но изключително зарадвал ме детайл. В европейските бази на въоръжение са самолети Eurofighter Typhoon, от руските се вдигат MiG-29, от американските – F-18. Въздушните битки са представени под формата на добре навързана поредица от малки клипчета. Жалко, но освен да се наслаждавате на гледката, единственото, което можете да сторите, е да дадете команда за "оттегляне". Няма да забравя скоро първия ми въздушен контакт – три MiG бяха позорно размазани от една единствена летяща чинийка. За щастие, успеете ли веднъж да свалите НЛО и да разучите останките, ще можете да пригодите някои от извънземните технологии и да направите въздушните битки доста по-равностойни.

Научните бази имат една единствена функция, която самото им име обяснява. Бройката на технологиите, които можете да откриете, е доста голяма. Инженерните бази също извършват немалко изследователска дейност, но истинската им сила е в производството на екипировка.

От графиката има още какво да се желае

но важното е, че тя си върши работата и пресъздава ясно игралната обстановка. Музиката в Aftermath не е много, но доколкото я има, е приятна и ненатрапчива. Звуковите ефекти няма никого да разочароват, нито да впечатлят. Говорът на членовете на отряда ви обаче е друга история. Има някои гласчета, достатъчни за да ви накарат да пратите прилежащия им боец на сигурна гибел. Но да бъдем реалисти – глупаво щеше да е, ако всички звучаха като излезли от мултимилионен холивудски филм.

Накратко ще обобщя всичко това, което потенциално ще разочарова заклетите фенове на X-COM. Първо – възможностите на бойците ви са по-ограничени. Най-малкото не могат да залягат и да се катерят. По време на мисия не може да се влиза в сградите по терена. Действието не е походово, а възможността за пауза просто не дава същият резултат. Бази не се строят, играта няма и никаква икономическа част. Е, това последното е разбираемо, все пак спасяваме раса, претърпяла "апокалипсис". Кой го е грижа за пари, когато може всеки момент да бъде заловен от шайка уродливи същества и замъкнат в генетична лаборатория?

Altar са създали много добър продукт, това просто няма как да се отрече. Един фанатик на тема X-Com винаги ще намери за какво да се оплаче, ще грабне шнорхела, ще нахлузи плавниците и ще си инсталира "Terror from the deep". Но както и да го погледнем, UFO: Aftermath е страшно пристрастяваща и доставя стабилна доза удоволствие. Че кой не иска да спаси планетата?

Борис Цветков





SPACE COLONY

Sims-клонинг с елементи на птицевъдна симулация се излюпи в космоса...

Хммм... Още не знам каква глупост ще снеса в тази статия, но мога да ви уверя, че ще е провокирана от невижданото количество уродливи космически кокошки, които вчера отглеждах цял един ден... В главата ми за надмощие се борят все думи от типа "снасям", "люпя се" и "куп пера". Последното, защото отсъствието им по космическите кокошки беше голям шок за моята крехка психика. :) Но авторите на Space Colony явно са решили, че тъй като това не са гарги, не е нужно да са рошави... Да караме по ред обаче, преди да предоставим цялото пространство на грозноватите приятелчета, които не ми дават мира...

Space Colony е игра от типа на Sims, чиито създатели очевидно не се боят да парадират с тази предпоставка за тотална липса на оригиналност и дори да копират обложката на играта. Но защо и да го правят, когато в разрез с всички разбирания за плагиатстването тази игра е далеч по-забавна от последните изяви на Sims, които тровят пазара с преиздаване на стари части?

Space Colony ви предлага всичко, което можете да видите в Sims – строите различни помещения, обзавеждате си ги, играете си на Господ и управлявате дори взаимоотношенията на "питомците си". Същевременно обаче ви предлага нещо повече. Тук имаме история, която следвате. Играта е разделена на 24 мисии. Започвате с истински елементарни примери, които ви въвеждат много лесно в принципите на геймплея.

В началото управлявате само трима души, които постепенно помагат на "космическата ви колония" да се разрасне. Освен лесни задачи като просто да поддържате нивото на кислород в приемливи граници и да се грижите за здравето и просперитета на малката ви колония, се налага да добивате ресурси сами или пък да се сражавате с различни зложелателни извънземни същества, едно от друго по-оригинални. Трябва да се справяте с психическите разстройства на героите, които се получават в резултат на постоянното пренебрегване на даден персонаж, когато имате твърде много такива. За да преживее кризата, а и да не кълцне главата на някое свое другарче по време на садистичен изблик на умопомрачение, можете да бутнете този хипердепресиран герой в изграден от вас миниатюрен затвор, където да си охлади страстите.

Можете също така

да си наемете робот-психиатър

който да помага на полуделите. При различните герои се предпочита различна тактика – за мощния Stig например психиатърът е нищо в сравнение с малката клетка. Това е добър пример и за различията в характерите на героите, с които трябва да се съобразявате, за да просперира малката ви колония. Възрастната каубойка (или може би cowwoman, което повече пасва като описание на външността ѝ) например трябва постоянно да пили на главата на някого, за да е доволна и да изпълнява задълженията си. Двете пънкарки, които попадат под ваше управление, пък са работоспособни, само ако са заедно.

За да е пълна палитрата от герои, управлявате и много други ярки образи – немощен старец или пък малоумна блондинка, която просто може да ви убие от смях с трите думи, които изчерпват "богатия" ѝ речник, и "креативните" разговори, които води. Срещаме се и с един скейтър, чернокож рапър и фермер.

Има и други герои, но стигайки до фермера, е време да се върнем на

болезнената тема с кокошките...

След като минете най- лесните обучаващи мисии, вашият възрастен

LIFE SIMULATOR

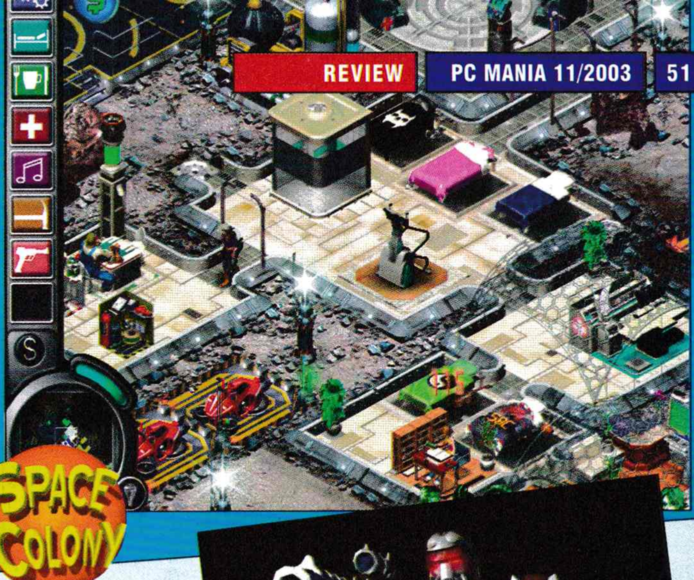
графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Gathering/Firefly Studios
сайт	http://www.spacecolonygame.com
хардуер	Pentium 800 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1+
платформа	PC

1 CD













шеф от "Black Water Industries", който има главозамайващи лупи/очила, ви нарежда да въдите кокошки! Строите ферми за космически кокошки, като имате ограничено време. Междувременно ви нападат разни гнусни извънземни и трябва да се борите с всички природни несгоди на тая странна планета. За да се справите и с най-неприятния фактор – бавно изпълзващото ви се време – има няколко малки хитрини. Хубаво е да пратите фермера да отглежда кокошки веднага (е, първо трябва да построите фермата за иноземните бройлери). Същевременно с това си постройте две библиотеки и пратете Candy и Nikolai да развиват нови умения или с други думи – да почерпят от мъдростта на извънземното птицевъдство. Когато обучението им приключи, постройте още една ферма (това ще забърза малко процеса с кокошките). Важно е да изградите и допълнителни съоръжения с роботи-помощници, за да се вместите в даденото ви време. Закупете си и (повече от едно) от малките симпатични превозни средства, с които можете да достигате до кокошите ферми по-бързо.

Не забравяйте да следите

какви ги вършат малките човечета

защото, оставени сами, те често решават да заобиколят вашите предварително зададени нареждания. Това е особено неприятно, когато някоя от нуждите им не е задоволена. Затова следете работниците си – трябва да са щастливи, за да си изпълняват задълженията.

След като си произведете кокошките, трябва да им намерите пазар и то да пробутате уродливите гадинки на някого достатъчно бързо и преди конкуренцията. Когато се бавите, губите пари... Това малко разяснение с фермата беше пример и за това какви са задачите ви и какво се изисква от вас в тази игра. Част от съветите, които ви дадох, са и указания, дадени и от авторите на играта. Във всяка мисия имате и помощни екрани, които ви ориентират допълнително, ако срещнете затруднения. Ако пък затрудненията са ви чужди и преодолеете всички нива на трудност (easy, medium, hard), можете да се позабавлявате и като си направите ниво сами.

Интересното при тази игра е, че музиката е монотонна и сама по себе си не би била кой знае какво, но въпреки това тук е точно на мястото си. Пасва идеално с шарените и весели тонове на играта (анимацията е в cartoon стил), благодарение на които, дори когато ви нападат извънземните, си запазва веселата нотка.

Всичко изглежда много приветливо и Space Colony със сигурност ще се хареса на любителите на Sims. Дори и да не сте запален почитател на тази поредица, пак има вероятност да харесате Space Colony, защото, въпреки че имат доста допирни точки, има и достатъчно разлики. Най-малко наличието на сюжет, действието в извънземното пространство и разбира се, присъствието на някакво насилие и екшън. Ако пък като мен сте малко по-отворени към нови идеи, със сигурност ще станете фен дори на чуждопланетните кокошки.

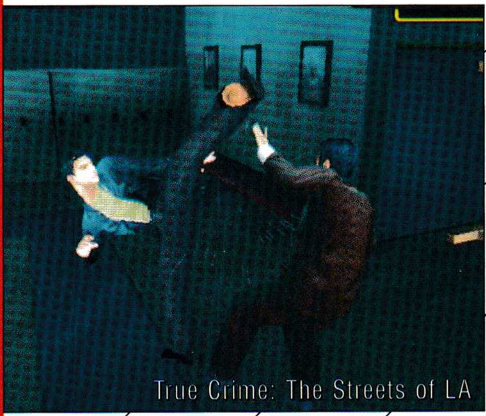
Лили Стоилова


НОВ АДРЕС
залата PC Mania се премести на
ул. Шандор Петьофи №24-26
(на ъгъла с ул. Иван Рилски)
телефон 952 09 55
PC MANIA


Удобна връзка с Мрежата.
ВКЛЮЧИ СЕ!
високоскоростен кабелен Интернет от първия и технологично най-развит доставчик в България
24-часов достъп през оптичната ни мрежа
денонощно техническо обслужване
удобно плащане във всички офиси, по телефон или Интернет
☎ 9 7000 7 дни в седмицата
ЕВРОКОМ кабел


Headoff
fiber Direct!
http://fiber.headoff.com

PS MANIA





HALF-LIFE 2 ЗА PLAYSTATION2???

Според ноемврийския брой на английското издание на Official PlayStation2 Magazine Valve планират да издадат Half-Life 2 и в PlayStation2 формат по някое време през 2004 година, без засега да е ясно кога точно. Другият интересен въпрос, на който все още няма отговор, е дали евентуалното PS2 издание на играта ще включва допълнителни, създадени специално за него елементи. PS2 конверсията на Half-Life 2 най-вероятно ще бъде поверена на Gearbox, които вече се справиха повече от добре с конверсиите на първия Half-Life за PlayStation2 и с PC конверсията на Halo.

ПРЕДВАРИТЕЛНИТЕ ПОРЪЧКИ ЗА PES 3 НАДХВЪРЛИХА 1 МИЛИОН

Konami обявиха в началото на октомври, че само в Европа вече са поръчани предварително над 1 милион копия от Pro Evolution Soccer 3. Официалната дата на европейската премиера е 17-ти октомври, а новото издание на PES ще предложи изцяло нов графичен енджин и невиждана до момента визуална прилика с играчите. Между другото, корицата на европейското издание ще "краси" вездесъщият Пиер Луиджи Колина, безспорно най-авторитетният футболен съдия през последното десетилетие.

НОВА, ПО-НИСКА ЦЕНА ЗА PLAYSTATION2?

Е, засега поне в Обединеното кралство. Предполагаемата цена, която трябва да влезе в сила преди началото на коледния сезон, е 139 британски паунда. Още не ясно как ще се търгува в страните от Европейския съюз, но е много вероятно да става въпрос за същата цифра, но в евро. В Англия по Коледа ще бъде пусната и ограничена серия от сребристи PS2 конзоли, които ще се продават за 149 паунда. "Сребърното" PS2 издание ще е базирано на обявения през април в Япония модел SCPH-50000, който трябва да е с 30% по-тих от своите предшественици, ще включва още DVD-R/DVD-RW плейбек и вграден инфрачервен приемник.

EA ОТВРЪЩА НА УДАРА!

Както може би сте чули, Sony Computer Entertainment се пребориха за правото да са единствените, които ще могат да издават игри, базирани на официалните лицензи на Формула 1. Това едва ли се е харесало на Electronic Arts, които никак, ама никак не обичат да губят. Преди броени дни стана ясно, че EA взели че купили базираното в Ливърпул Studio 33, станало известно именно с поредиците си Destruction Derby и Formula 1, издавани от SCE. 75-членният екип на "студиото" е бил тутакси преместен в офисите на EA Northwest в Уорингтън.



"ИСТИНСКО ПРЕСТЪПЛЕНИЕ" ИЛИ "ИСТИНСКА КРАЖБА"?

Activision може и да не успеят да издадат True Crime: The Streets of LA на 4-ти ноември, както беше запланувано. Оказва се, че авторът на криминални романи Робърт Крейс смята да съди издателите и дори вече е подал документи в съда. Според Крейс, историята на True Crime е чиста проба кражба на елементи от неговите девет криминални романа с главен герой Елвис Коул, също ченге с опак нрав, точно като героя в играта, Ник Канг. Авторът на "кримки" смята като начало да спре излизането на играта, а впоследствие да се бори за парично обезщетение. Жалко наистина, защото True Crime изглеждаше наистина обещаващо, както ще се уверите и от тези скрийншотове.

Дръжте се здраво, защото лавината от коледни игри вече се задава зад ъгъла. Хваща ме умерена паника само при мисълта за това как, по дяволите, ще успея да набутам в скромните страници на PS Mania поне четири пъти повече заглавия, отколкото те могат да поберат. Но не се притеснявайте, ще намеря начин...

Ивелин Г. Иванов


стр.54


стр.56


стр.57


стр.58

издател: **Take2** | създател: **Rockstar North** | жанр: **Action** | платформа: **PlayStation2**





MANHUNT

Кои ли бяха тия Rockstar North? Кои ли бяха... А, вярно бе, нали те бяха правили GTA III и GTA: Vice City?!! Именно, драги ми читателю, именно. Както неведнъж съм казвал – винаги помни името на автора. Ако не за друго, то поне за да дразниш невежите. Майтапя се. Но не му е тук мястото да си говорим за нещата от живота. Или пък, я чакайте, че защо да не му е тук мястото? Нали точно "нещата от живота" направиха GTA III такъв невероятен хит. Ами да. Нима насилието, престъпността, корумпираните ченгета и политици, наркотиците и прочее такива прекрасни реалности, не са именно "нещата от живота"? Rockstar North заложиха на една меко казано шокираща концепция и... спечелиха! Спечелиха яко! И в абстрактен и в абсолютно материален, паричен смисъл. GTA III и нейното продължение, разбира се, разбудиха сериозно духовете, но – честно казано – аз лично очаквах доста по-бурни реакции.



Може би Rockstar North също са очаквали играта им да провокира далеч по-шумни протести. Защо мисля така? Ами, просто защото новото им творение, Manhunt, очевидно е на път да сложи насилието на GTA III в малкия си джоб. Нищо чудно това да е и една от причините проектът да бъде пазен в такава стерилна тайна толкова дълго. Защото, ако информация за Manhunt беше изтекла преди около година да речем, играта спокойно можеше и да не види бял свят под напора на пуританските протести. Успях поне леко да ви заинтересувам, а? Повярвайте ми, струва си да сте поне мъничко любопитни.



И тъй, Manhunt е екшън с гледна точка от трето лице. В него на вас се пада ролята на Джеймс Ърл Кеш, престъпник, осъден на смърт. Не, не, нашият човек не избягва от пандела в последния миг. Всъщност, той дори си получава смъртоносната инжекция. Но не умира! Вместо това, след като загубва съзнание на масата за екзекуции, Джеймс се събужда на улицата на непознат американски град, осъзнавайки постепенно, че това определено не е раят. Но дали пък не е адът? Не онзи ад от назидателните неделни проповеди, а другият ад – адът на Земята. Добре дошли в Карцер Сити, дами и господа, едно забравено от Бога място, където приказките за братство и любов между хората не струват повече от евтина консерва с изтекла годност. В главата на Джеймс Кеш прозвучава глас, който – уви – не е гласът Господен, най-малкото защото идва не от небесата, а от слушалката с предавател, поставена в ухото му. Говорещият, който нарича себе си "режисьорът", дава на мистър Кеш прости указания, звучащи долу-горе така: "бягай, ако искаш да живееш".

Оказва се, че нашият главен герой е избегнал смъртта на ужасяваща цена. "Режисьорът" е ексцентрик (нали така се наричаха богатите луди?), който е превърнал Карцер Сити в едно огромно "реалити шоу" с един-единствен зрител – самият той. Ролята на главно действащо лице, пък е отредена на Джеймс Кеш. Задачата му? Да оцелее. По петите му вече са хукнали малки "отряди" от хладнокръвни убийци, наречени "ловци". Единственият начин Джеймс да запази живота си, е като остане незабелязан и като... убива, за да не бъде убит! Всяка негова крачка и дори физиономия са следени неотменно от самия "режисьор" благодарение от поставените къде ли не камери. И всичко е съвсем, ама съвсем истинско.

Първите скрийншотове от играта изглеждат по-скоро прилично, отколкото впечатляващо. Все пак, както чудесно знаете, PS2 скрийновете не са показателни за това как изглежда играта в действителност. Мисля, че Rockstar North едва ли ще се изсилят по тоя показател. Остава само да разберем дали Manhunt ще предложи нещо повече от провокации и ултра насилие.



Европейска премиера: **19 ноември, 2003-та**

Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) има удоволствието да съобщи за предстоящото издаване на Jak II:Renegade ексклузивно за PlayStation®2. Играта отново е разработена от Naughty Dog Inc., компанията, която през 2001 направи смазващия хит Jak and Daxter: The Precursor Legacy и горещо аплодираните, с мултимилионни продажби Crash Bandicoot серии за PlayStation®. Последната част на Jak and Daxter, Jak II:Renegade, отвежда екшън приключенските игри на изцяло ново ниво.



Включвайки развити технологии и герои, едновременно познати и нови, Jak II:Renegade е една истинска сюжетна приключенска игра, в която изпълнението на всяка мисия дава директно отражение на хода на историята. Със смразяващата си графика и анимация Jak II:Renegade повежда геймърите в пътешествие из един безброден мистичен свят, по-мрачен от всякога, както ни разкрива тайнствено предание.

“Много се вълнуваме, че продължаваме завладяващата сага за Джак и Декстър”, казва Джейсън Рубин, съсновател на Naughty Dog Inc. ”Jak II:Renegade ще развие PlayStation®2 на много нови нива, добавяйки ново визуално влияние и внимание към детайла както към заобкилящата среда, така и към героите. С включването на мултифункционални оръжия, които могат да презареждат и да се сменят по всяко време, още и с безбройните “животи”, достъпни за играча на всяко ниво, Jak II:Renegade за PlayStation®2 гарантира доста повече свобода и дълбочина на играта, каквито геймърите не са имали досега.”





“Jak II:Renegade” ще даде изцяло ново кинематографично изживяване на играчите”, добавя Анди Гейвин, съосновател на Naughty Dog, Inc. “Вълнуващи приключения, опасни търсения, шокиращи разкрития и повече от час великолепна кинематична анимация, историята преминава през толкова много обрати до самия си край.”

Sony Computer Entertainment Europe представиха първия смазващ хит на Naughty Dog за PlayStation® – Crash Bandicoot през 1996 година и от тогава сериите им са продали над 20 милиона екземпляра заедно, счупвайки много рекорди по продажби по целия свят. Първата авантюра на екипа за PlayStation®2, Jak and Daxter: The Precursor Legacy, беше издадена през коледния сезон на 2001 и беше посрещната с много похвали и въодушевление както в бизнес средите, така и от самите потребители по целия свят.

За Naughty Dog Inc.

Naughty Dog Inc., изцяло притежавана от Sony Computer Entertainment America Inc., разработва най-нови технологии, графики и игри за PlayStation®2, системата за компютърно забавление. Повече информация на сайта на компанията: http://www.naughtydog.com.

PlayStation®2

THE FEAR PLACE THE EXCITEMENT PLACE THE THIRD PLACE

издател: **Capcom** | създател: **Capcom** | жанр: **Action** | платформа: **PlayStation2**

Onimusha 3

След феноменалния успех на първата игра в поредицата и доста приличния успех на втората, беше повече от ясно, че ще има и трета. Въпросът дори не беше дали Саманосуке Акечи ще се завърне като главно действащо лице – това също бе повече от предсказуемо. Всички се питаха по-скоро как точно Capcom ще се измъкнат от вече поизтърканата схема – "самотен самурай разкатава фамилията на злия демон Нобунага, ама не съвсем." Осезаемо по-слабият интерес към Onimusha 2 показваше недвусмислено, че под лъскавата опаковка на новите елементи това всъщност си е просто Onimusha с променени имена. Освен това продажбите както на първата, така и на втората игра в Европа и особено в Щатите далеч не бяха така впечатляващи като тези в Япония. Ясно беше, че нещо в поредицата трябва да се промени. Въпросът беше само какво.

Признавам, че първите сведения за Onimusha 3 успяха да ме изненадат. Да, героите на първите две издания бяха създадени по модела на реални актьори, но кой би се сетил, че ще види именно Жан Рено в японска конзолна игра?! Постепенно обаче нещата започнаха да си идват по местата. Разбира се, че ще изберат именно "мистър Леон"! Кой друг актьор в момента би могъл да се похвали, че е кажи-речи еднакво популярен в Европа, в Щатите и в Страната на изгряващото слънце (след приличния касов успех на "Уасаби" на японска почва)? Ето ти го и перфектното решение на проблема как новото издание на Onimusha да пробие и на европейския, и на американския пазар. Без в същото време да разочарова японските фенове, разбира се.

И така, нека преговорим набързо онова, което знаехме до момента за Onimusha 3. Преди всичко главните герои са двама – самураят от XVI век Саманусуке Акечи и Жак Блан (в ролята Жан Рено) – френски войник от настоящето. Този път демоните от отвъдното са намерили начин да проникнат в бъдещето и по-специално в Париж от 2004-та година. Вероятно горките изчадия са си мислили, че хората на бъдещето са далеч по-незлобливи и безопасни. Изненада-а! На другия край на "прохода във времето" ги чака един много ядосан Жан Рено, т.е. Жак Блан. А ние чудесно знаем, че да ядосваш един вече ядосан Леон не е никак здравословно занимание. Оттук нататък действието на новата игра се развива паралелно във феодална Япония и в съвременен Париж, като Саманосуке и Блан правят няколко "разменни гостувания" плюс няколко общи антидемонски акции. И накрая, но не последно по важност идва уточнението, че за пръв път графиката на Onimusha ще е изцяло 3D.

Какви са новостите? От времето на първия Onimusha 3 материал в PS Mania насам стана ясно, първо, че това ще е последното издание на поредицата. Официално. Само времето ще покаже дали това е самата истина или става въпрос за рекламен трик. После, появиха се някои от първите скрийншотове, в които Жак Блан размахва своето специално оръжие – нещо като енергиен бич. Създателят на поредицата – Кейджи Инафуне, наблегна в няколко интервюта, че "биткаджийският" стил на Жак ще се различава значително от този на Саманосуке. Въпреки това до момента нещатал изглеждат иначе, макар някои от финалните "техники" на французина наистина да хващат око. И като си говорим за французи – Жан Рено най-вероятно ще озвучи лично, при това изцяло и единствено на френски своя виртуален двойник от Onimusha 3. Новина, или по-скоро слух номер 3 – в играта вероятно ще има и трети играем герой. Уви, засега това е всичко, което се знае по въпроса.

Останалите новини около Onimusha 3 са свързани най-вече с отзивите на малкото щастливци, опитали играта "на живо". Повечето от тях са единодушни за две неща. Първо, Инафуне определено е изпълнил заканата си 3D декорите на Onimusha 3 да изглеждат по-добре от предварително рендваните "фотомагнети" на първите две игри. И, второ, свободата на камерата в новата игра (последствие отново от преминаването в 3D) е не само визуално впечатляваща, но и доста полезна на ниво геймплей.

По всичко личи, че ни чака една вълнуваща нова среща със света на Onimusha. Дано само тя наистина да не е последна. Както чудесно знаем всички, Capcom могат да броят и до повече от три.



Премиера: **Март, 2004-та**

Преди всичко нека да разсея една евентуална заблуда – няма да ви разказвам за Resident Evil 4, който – уви! – е все така "Game Cube exclusive", т.е. запазен единствено и само за конзолата на Nintendo. Онова, за което ще си говорим, е проектът, известен до скоро като "Resident Evil Online". Причините за това са преди всичко две. Първо, в официалното изявление на Capcom за играта присъства мъглявото "ще включва и сингълплейър" (За съжаление това засега е единственото доказателство, че новото PS2 издание на Resident Evil ще може да се играе и без Интернет връзка, просто като поредната игра от поредицата). И второ – тъй като Resident Evil: Outbreak, както наскоро беше кръстена новата игра, се оформя пък като "PlayStation2 exclusive", а както чудесно знаем всички, това е единственият реално присъстващ на нашата скромна територия конзолен формат.

OK, какво означава "онлайн" по стандартите на Resident Evil тогава? Преди всичко – никакви сериозни промени в стила на игра. Отново ще търсим начини да преодолеем заключените врати, отново ще събираме "билки" и амуниции и разбира се, преди всичко отново ще сритваме задниците на зомбитата. Тук е мястото да уточня, че събитията в Outbreak ни отвеждат в света на Ракуун Сити, такъв какъвто го помним от Resident Evil 2, т.е. по времето на Леон Кенеди и Клер Редифийлд. В Outbreak обаче няма да можете да играете с нито един от тях. Вместо това, създателите на играта са ви приготвили набор от 8 играеми персонажи, които аз сега най-съвестно ще ви изброя, точно както са описани в официалното изявление на Capcom. И така, започваме с Кевин, който е обикновен полицай в Ракуун Сити, кандидатствал два пъти неуспешно за член на прословутия екип S.T.A.R.S. Кевин е добър с оръжията и стартира играта с пушка. Номер две – Джордж, най-добрият лекар в болницата на Ракуун Сити, който, естествено, е "добър в забъркването на лечебни отвари", или с други думи – в лекуването. Трета поред в списъка е Йоко. "Забулената в мистерия японка", както се казва в текста на Capcom, иначе има доста тривиално преимущество – тя притежава раница, която й позволява да носи повече предмети от който да е друг персонаж. Номер четири е Марк, ветеран от войната във Виетнам, който понастоящем работи като пазач и притежава "много добри отбранителни способности" (каквото и да означава това). В списъка следва Синди, която е сервитьорка в местен бар и "носи със себе си куфарче, което можете да напълните с предмети, като например билки" (Май почваме да се повтаряме, а Capcom?). Дейвид, нашият номер шест, е водопроводчик, умеещ да създава нови оръжия от изпадналите случайно полезни "чаркове". На седмо място в класацията е Джим – ЖП строител, очевидно достатъчно интелигентен, за да е най-добър в решаването на логически загадки. И последна в списъка, но не и на последно място, е Алиса, описана от Capcom като "способен репортер". Вярвате или не, специалното умение на "способния репортер", е отключването на врати с подръчни материали.

Изброих ви така съвестно този набор от действащи лица, защото именно тук се крие ключът към уникалния елемент в геймплея на Resident Evil: Outbreak. Както сами се убедихме, нито един от тях не е супермен с универсални характеристики. В онлайн версията на играта обаче ще можете да изберете и съответно да управлявате само един от тях. Сигурно вече ви просветва... Именно! За да оцелеете в бъкащия от хранещи се с плът зомбита Ракуун Сити, ще ви се наложи да обедините усилия с други онлайн играчи, поели съответно контрола над различен персонаж с полезни за вас качества. До момента се говори, че един "онлайн екип" ще включва до четирима души. Фактът, че този екип няма да се сформира още от самото начало, а всеки участник ще трябва първо да открие още трима съмишленици, които до убеди да играят с него, само прави нещата още по-интригуващи.

Вероятно последната важна уговорка е, че в Resident Evil: Outbreak няма да можете да трупате точки, да развивате героя си или пък да тъпчете "уникални предмети" в някой бездънен сандък, както това се случва във всяко средностатистическо онлайн RPG. Защо? Четете си инфото в началото на статията, за бога – Resident Evil: Outbreak е екшън, а не RPG!



ATV Offroad Fury 2

Жанр: **Racing**
Издател: **THQ**
Създател: **Rainbow Studios**
Играчи: **1-4**

86%

Ако никога не ви е попадала първата игра с това заглавие, ATV Offroad Fury е състезание с четириколесни возила (своеобразни хибриди между кросов мотор и бъги) по трасета, доста сходни с тези на кросовите мотори. Но както предупреждават авторите – начинът, по който тези бензинови зверчета се държат и управляват, се различава зна-



чително от реалността. С други думи – не правете това у дома си... Ъ-ъ, така де – по истинските писти! ATV Offroad Fury не е симулатор, а и не се опитва да бъде. За мен лично Offroad Fury е опит за кръстоска между SSX Tricky и кой да е мотокрос симулатор. Звучи странно, но сходствата в стила на управление, в системата за изпълнение на триковете, че ако щете и в саундтрака, са повече от очевидни. И като си говорим за саундтрак, действието се развива на фона на парчета на Garbage, Korn, Filter, Cypress Hill, Alien Ant Farm и System of a Down. Не е зле, а?! А, да, управлението... Адски просто и ултра удобно – газ, спирачка и два бутона за "stunt"-ове (комбинацията от всеки от които с L1 води до изпълнението на различен, по-сложен трик). Оттук нататък всичко зависи от тайминга (т.е. за удачния момент) и от умението ви да импровизираме. Играта предлага достатъчно на брой и осезателно различаващи се едно от друго ATV-та, както и приличен набор от писти. В графично отношение определено е крачка напред, а генерално визията на ATV Offroad Fury е определено над средното PS2 ниво.

Без да е така претенциозна като някои от последните заглавия на EA Big, ATV Offroad Fury 2 е значително по-забавна от повечето от тях.

XGRA: Extreme G Racing Association

GAME BOY ADVANCE | XBOX

Жанр: **Racing**
Издател: **Acclaim**
Създател: **Acclaim**
Играчи: **1-2**

65%

Независимо на каква платформа сте започнали да играете и на какво джиткате в момента, името Wipeout вероятно ви е добре познато. Преди време Wipeout (струва ми се, че оттогава са изминали десетилетия) сложи началото на нов жанр – този на футуристичния рейсър – и без преувеличение беше истински феномен, при това далеч не само в



света на игрите. Популярността на поредицата бе толкова голяма, че никой не се съмняваше, че Sony ще заложат на нея като едно от стартовите заглавия за новата си 128-битова конзола. За изненада на всички, премиерата на Wipeout Fusion в PlayStation2 формат закъсня с близо три години и беше истинско разочарование. Защо ви говоря всичко това? XGRA е поредната игра, която ужасно би искала да се превърне в онзи Wipeout от ново поколение, който феновете продължават да чакат. Всъщност създателите явно са такива почитатели на Wipeout, че творението им намирисва на чиста проба плагиатство с единствената разлика, че в XGRA ще се състезаваме с футуристични мотори, вместо с "racing pod"-ове на силова възглавница. Всичко останало ще се стори до болка познато – писти, оръжия, ускорителни пътеки и т.н. Не че XGRA е лоша игра. Съвсем не. Проблемът на това заглавие далеч не е в изпълнението. Екипът на Acclaim очевидно е съставен от хора, които си разбират от работата. Графиката на XGRA е повече от прилична, усещането за скорост (така ключово за този тип игри) също е на ниво, а управлението е почти безупречно. Проблемът е, че това сме го виждали вече.

Поредният, уви неуспешен опит да бъде създаден дългоочакваният "Wipeout на 128-битовата ера".

Summer Heat Beach Volleyball

Жанр: **Sports**
Издател: **Acclaim**
Създател: **Acclaim**
Играчи: **1-4**

80%

Списъкът със симулатори на плажен волейбол набъбва със скоростта на кандидат-кметска листа. Девойки! По бански! По доста скромни бански!! С реалистично подрусващи се... прически и, хм, други работи. Прехваленият DOA Extreme Beach Volleyball за Xbox е безспорният шампион в групата заради две неща – първо, че показва най-много "мръвка"... и,



второ, най-малко волейбол. Както и да ме наречете, аз очаквам от един волейболен симулатор преди всичко, ъ-ъ, как да го кажа... волейбол! Иначе, колкото до девойките, няма лошо, дайте ги насам. Но нека да играят волейбол! Исках да кажа, че се захванах да пробвам Summer Heat Beach Volleyball адски, ама адски предубеден. Врътнах една среща, после още една и още една, и още... Я виж ти! Че то в тая игра се играело волейбол! При това хем без да си оплиташ палците на осмица, хем без да имаш чувството, че конзолата сама си играе, а ти само гледаш. Отдавна не бях се забавлявал така със спортна игра от аркейд тип. Да не говорим, че мултиплейърът за двама (че и за четирима) дущи също хич не е за изхвърляне, независимо дали играеш заедно с приятел (в един и същ отбор) или срещу него. А за онези от вас, които потриват морни шепи (чудейки се къде да открият вдъхновение за общуването със себе си), ще кажа, че девойките в Summer Heat са далеч по-секси от кравите на DOA Extreme Beach Volleyball. Специално за тази група читатели ще кажа още нещо – излизайте по-често на въздух. Общувайте с хора, включително с такива от другия пол. Те не хапят, повярвайте ми (или поне не чак толкова често).

Учудващо забавна и добре изпипана игра, в която (вярвате или не) дори се играе волейбол.

БРОНЗОВА ЗВЕЗДА ЗА ИЗКЛЮЧИТЕЛНА ГРАФИКА, ЗВУК И ГЕЙМПЛЕЙ



Здравко Георгиев: Киберспортът е спортът на бъдещето!

Господ отново е българин – сдобихме се със своя първи златен медал от World Cyber Games 2003 (най-голямото по рода си състезание по компютърни игри, в което мерят сили около 600 играчи от над 55 страни). И това стана благодарение на Здравко Георгиев – нашата гордост, който се превърна в най-добрия човек в света на реалновремевата стратегия WarCraft III!

Решаващата схватка започна с картата Dusk Wood, избрана от неговия съперник от Китай, и на която Здравко не даде никакъв шанс на противника си. Последва игра на предпочитаната от Георгиев карта Lost Temple. И въпреки че всички очакваха той да победи и с това срещата да приключи, китайският представител съумя да надделее, с което изравни до резултат 1:1. Изходът от двубоя се реши на третата карта, която бе избрана от съдия. Падна се Tranquil Paths и там нашето момче разби китаеца и така успя да спечели златния медал! В следващите редове ще прочетете ексклузивно интервю със самия победител, взето в разгара на победата, когато Здравко лети в облаците от щастие.

Владо: *Здравей, поздравления за победата! Би ли се представил на нашите читатели?*

Здравко: Казвам се Здравко Георгиев. На 20 години съм. Живея в София, учих една година в Техническия университет, специалност "Електроника", но прекъснах и записах "Телекомуникации". В Корея съм от месец и половина.

Владо: *Как се чувстваш като най-добрия човек в света по WarCraft III?*

Здравко: Екстра е! Направо перфектно! Аз лично не очаквах, че ще стигна толкова напред в турнира.

Владо: *Как ти се стори конкуренцията? Коя страна според теб имаше най-добри играчи и кой най-много те затрудни?*

Здравко: Нивото беше доста високо! Играчът на Холандия бе изключително добре подготвен. Но безспорно самият финал беше най-труден най-вече заради самото психологическо напрежение.

Владо: *Коя ти е любимата раса, карта и герой? С коя раса размаза последния си противник?*

Здравко: Любимата ми раса са хюмънс. Обожавам да играя с Mountain King, а картата, която ме кефи най-много, е Lost Temple. Расата, с която играх през цялото време на World Cyber Games 2003, бе хюмънс.

Владо: *Какви стратегии предпочиташ да прилагаш?*

Здравко: На турнира използвах офанзивни стратегии, за да мога да изненадам по някакъв начин противника си. Но по принцип стилът ми на игра е по-дефанзивен.

Владо: *Какви са наградите за първите трима? И какво ще правиш с печалбата?*

Здравко: Първият, тоест аз, получи $20,000. Второ и трето място взимат съответно $10,000 и $5,000. Все още нямам представа какво ще правя с тях! Но определено ще измисля!

Владо: *Какво правиш като не играеш на WarCraft III?*

Здравко: Съвсем нормални работи, като всички останали хора! Забавлявам се – партита, купони и т.н.!

Владо: *Какво те накара да пуснеш за първи път WarCraft III, как се запали по нея?*

Здравко: От три-четири години играя на StarCraft и съвсем нормално беше да премина към WarCraft III в момента, в който той излезе.

Владо: *Кои са ти другите любими игри?*

Здравко: Твърде много прекарвам с WarCraft III и не ми остава време да играя на нищо друго.

Владо: *Какви други награди си печелил до този момент?*

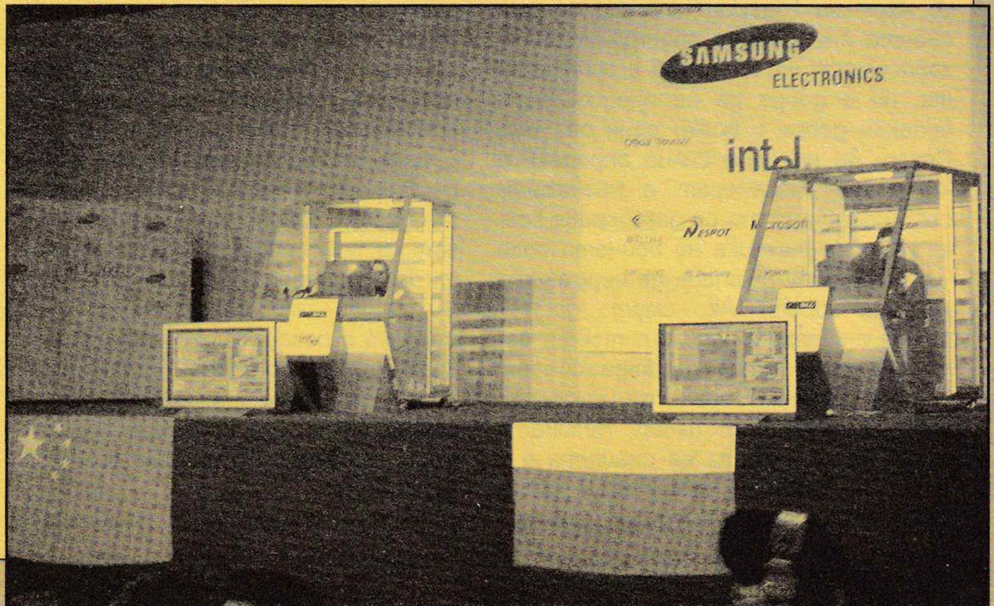
Здравко: Преди две години станах седми по StarCraft на World Cyber Games. Но по-интересното в случая е, че тогава ме отстрани един китаец – същият, когото победих сега на финала! :-)

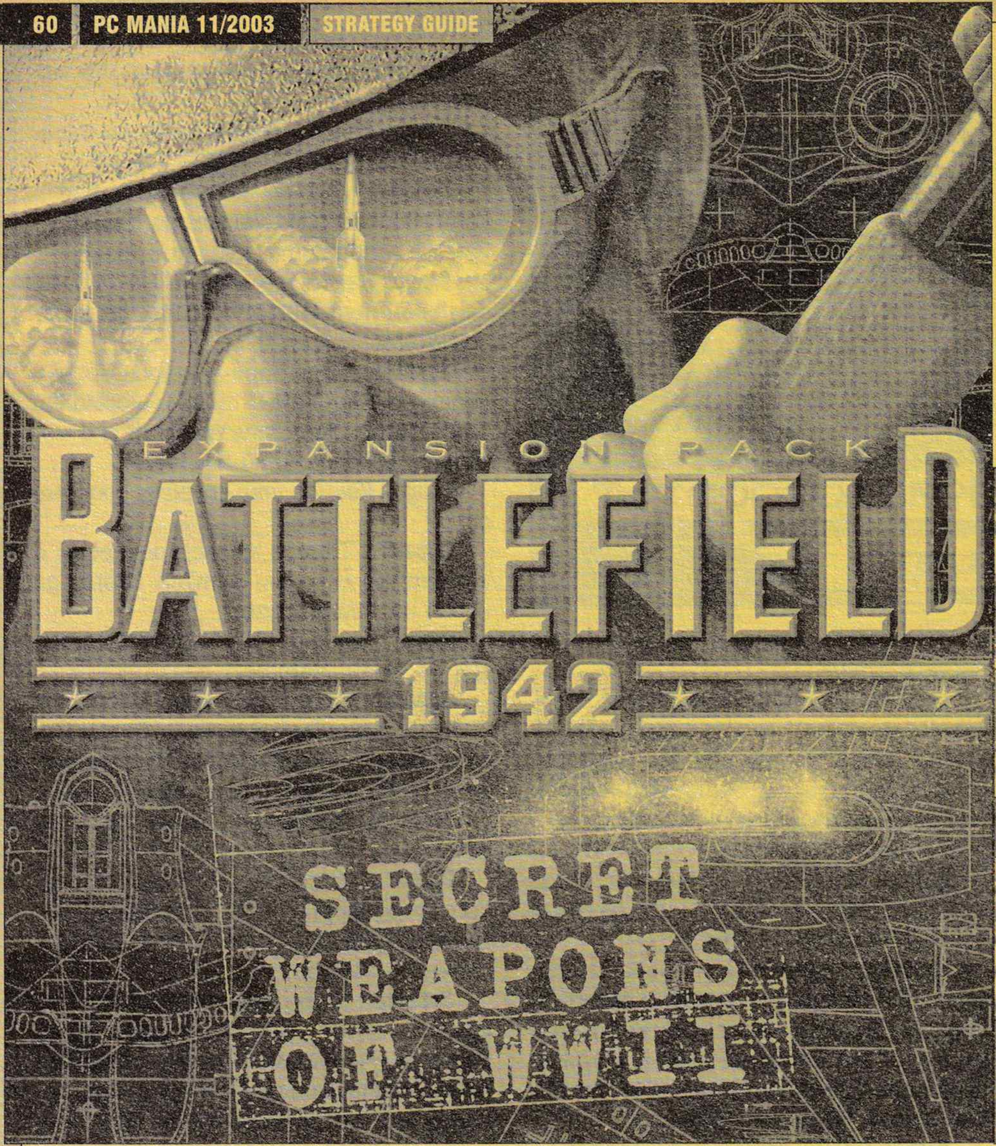
Владо: *Как според теб ще се развие киберспортът за в бъдеще? Ще съществува ли термин като професионален геймър?*

Здравко: Киберспортът определено има много голямо бъдеще. През последните няколко години следя киберсцената изкъсо и според мен нещата ще се развиват все повече и повече. Съвсем нормално е за киберспорта да започне да се чете по вестниците и да се гледа по телевизията. Въобще, той ще се популяризира и ще се превърне в истински спорт. Това всъщност е спортът на бъдещето! Що се отнася до професионален геймър – това съм аз, това е работата ми!

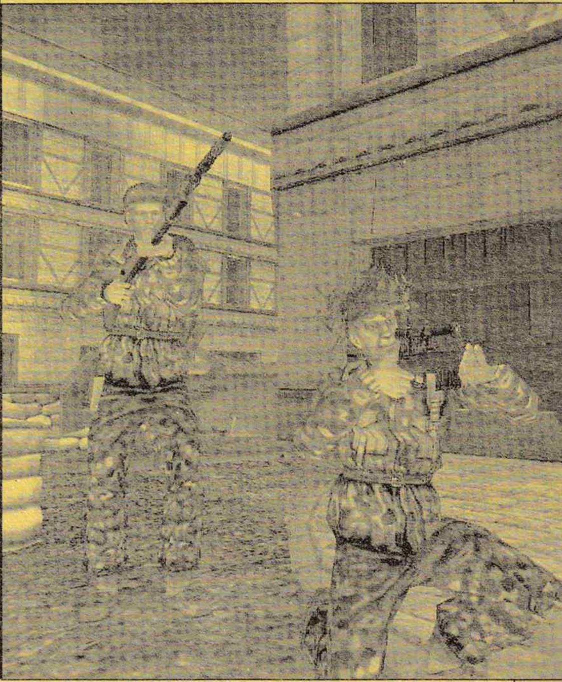
Интервюто взе Владимир Тодоров

Специални благодарности на Headoff G.I.,организатор на българското участие в World Cyber Games





място е нововъведението от Secret Weapons of WWII, наречено Rocket Pack. На пръв поглед с него може да се лети. Но всъщност така имате възможност да контролирате цялата карта. Единствено джипът е по-бърз от войник, екипиран с него, и само самолетът е по-високопроходим. Докато се научите да правите не само пършиви скокчета, но и наистина дълги и красиви полети, ще мине известно време, но всяка секунда, инвестирана в това умение, си стру-



След четирите турнира, проведени в София, и достатъчното време, натрупано в мрежови игри срещу противници от почти цяла Европа, ще деля част от опита си с вас. Затова, стегни се войнико и чети внимателно. Няма да се спирам на съвети от типа на "headshot-ът винаги убива", а на дребни хитринки.

Пехота

Класовете пехотинци са пет. Инженер, скаут, медик, щурмовак и да го наречем "базукар". Всеки си има своите специфични преимущества в зависимост от картата и ситуацията, но е добре да се представяте еднакво добре с всеки един от тях. Стила ви на игра силно определя и класа ви. Инженерът е незаменим със способността си да поправя всяка налична техника на бойното поле – от малките джипове до огромните линейни кораби. Ако имате достатъчно търпение, дори и потъващ самолетоносач може да бъде спасен. Затова ако сте в танк или самолет, това е разумният избор. Неговата пушка е със силата на снайпера и с малко по-правилна употреба е смъртоносна на средни и дълги дистанции. В експанжъна тази на съюзниците е заменена са пушка-помпа. Уви, нейната сила е в късите дистанции, но за сметка на това е най-смъртоносна – с буквално всеки изстрел сваля врага и е перфектна за прочистване на сгради. Немската пък ви позволява да добавите малко точност и далекобойност на гранатите. Но за сметка на нея губите от инвентара си Ex-Pack-овете.

Друг вариант за танкисти е клас Базукар. Дори и да изгубите сражението, можете да изскочите от горящия танк и да изпратите едно последно поздравче към врага. Щурмовакът и медикът пък са най-предпочитаният клас за карти в стил Берлин и Сталинград, където бойната техника е малко (все още има ентусиасти, които пробват дали могат да пробият бронята на машината ви с патрони), но дори и на големи карти има ситуации, в които танкът е безсилен. Когато хващаме вража база, по-добре е танкистът да стои на известно разстояние – в безопасност от вражите базуки и мини, а няколко щурмовака да влязат за знамето.

И на последно, но не по важност, ва. Не само че можете да отстъпите веднага, ако противникът ви превъзхожда. На няколко пъти ми се е случвало след като се справя с пехотата и при флага дойде танкът, просто да отлетя до покрива на някоя сграда и да се скрия там, докато отмине опасността, после да сляза на земята и обратно да хвана позицията. Тактиката с качването на покривите е доста ефективна и за засади. А ако се научите да не се претрепвате при всяко приземяване, с малко умение можете да останете жив до края на цялата игра, помагайки на отбора. Единственият недостатък е, че оръжието, което ползвате, е фиксирано. Можете да намерите Rocket Pack на почти всяка карта. Оглеждайте се из вторите етажи на сградите. Най-често е в центъра на самата карта.

Танкисти

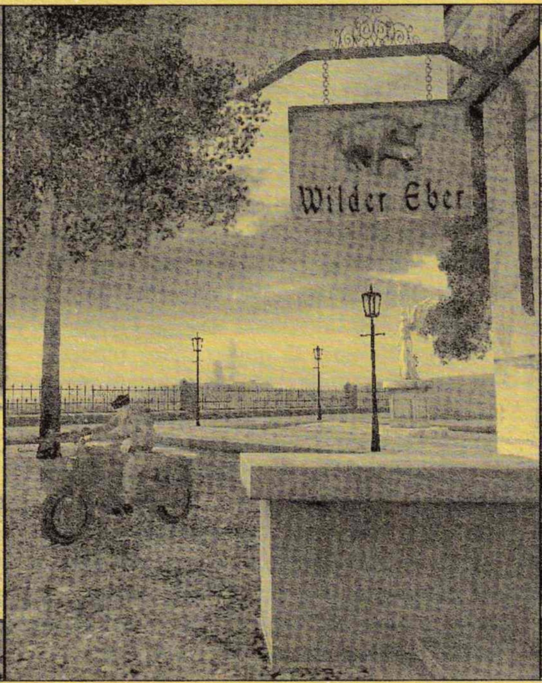
Има три типа танкове: леки, тежки и самоходни артилерии. Например Panzer IV е лек танк, Tiger-ът и M10 са тежки, а Wespe-то, Priest и Катюшата са самоходни артилерии. Разликата е в бронята, далекобойността и пробивната сила на снаря-

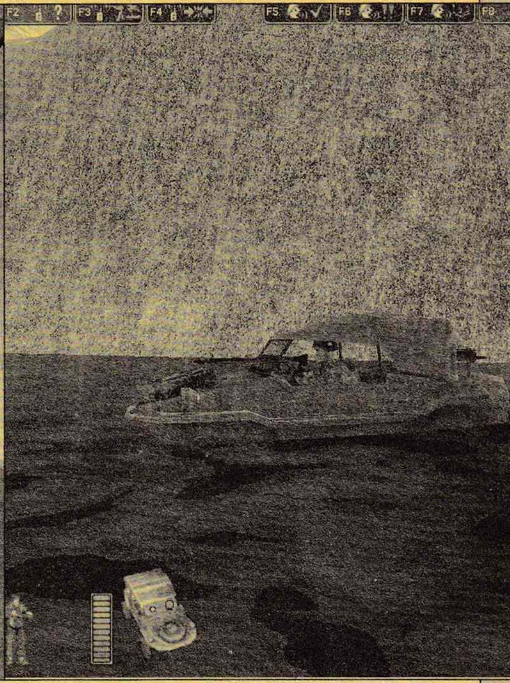
да. Бронята на танковете се дели на предна (най-силна), странична (сравнително слаба – особено веригите) и задна (най-слабата – едно точно попадение от снаряд или Bazooka е достатъчно всеки лек танк да се превърне в отломки). Леките танкове презареждат оръдието си за 4-5 секунди, а тежките – за 7-8. За два изстрела на артилерия са нужни 9 секунди. Освен от бронята и от типа танк, пораженията, които нанасяте на противниковата машина, зависят

съществува танк, имунизиран срещу мини и ракети. Затова позицията му е не в сърцето на боя – там са леките и повратливи Panzer-и. Той трябва да стои малко по-настрана, давайки прикриващ артилерийски огън. Еквивалентът му при съюзниците е два пъти по-дълъг, доста по-широк и още по-бавен. Малко мъчение си е да го докараш там, където желаеш. Затова забравете и за маневриране под тежък огън. Един точен артилерист от вража страна е достатъчен, за да го

цели, паркирайте го под ъгъл на някоя височинка или хълмче. Срещу самолети едва ли е нужно да ви казвам да се прицелвате малко преди самата машина, за да я уцелвате. А срещу танкове – целете се в страничните вериги или отзад, за да има максимален ефект. Въпреки че е с бронята на Panzer 4, в директен двубой нямате шанс. За да се използва ефективно и постоянно в движение, на танка са му нужни двама души. Същото важи и за Sherman-а. Кулата







и от скоростта, с която се движите, и от посоката. Ако лек и тежък танк застанат един срещу друг и започнат да се стрелят в предните брони, ще са нужни 4-5 точни попадения на тежкия, за да спечели двубоя, а лекият няма шанс. Ако пък стреля в движение, често е нужен само един, най-много два.

Това не означава, че докато сте в лек танк е невъзможно да победите тежък. Ключовата дума тук е мобилност. За почитателите на Mech Warrior поредицата не е новост да движат торса на машината си в една посока, а да гледат/стрелят в друга. Друг фактор е, че на повечето карти броят на тежките танкове не надвишава два. А няколко леки лесно могат да ги спрат.

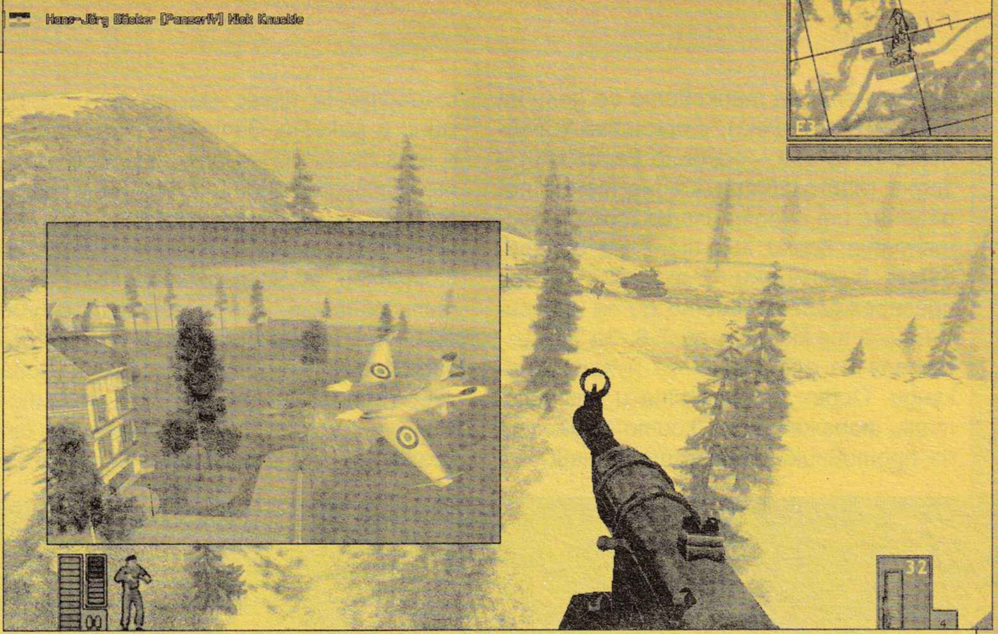
Има и четвърти клас танкове – супертежките. Това са SturmTiger-ът и T98. И двата са невероятно разрушителни, но управлението им изисква някои тънкости. Първият е по-"малък" и сравнително по-трудна мишена, но за сметка на това може да мести дулото си само по вертикала и трябва да задвижите цялото шаси, за да го прицелите. Също така няма противопехотна картечница, а не

надроби, още преди да сте се прицелили. Същото важи и за пилотите – колкото по-голям е танкът, толкова по-лесно се уцелва. Затова не се прехласвайте прекалено много по огромното му оръдие, а помислете на коя точка на картата, на която в момента играете, ще е най-удобно да го позиционирате, за да бъдете максимално полезен за съотборниците си, а в същото време да сте трудна мишена. Монтираната на купола картечница е със сравнително висок ъгъл за стрелба, затова ако видите, че някой вражи инженер се промъква към вас, стиснал мефистофелска пица в ръка, по-добре слезте и го застреляйте.

Другите два танка, дошли с експанжъна, са FlakPanzer-ът и Caliope Sherman-ът. Първият е просто унищожителен, ако се използва правилно. Както срещу въздушни цели, така и срещу пехота, дори и танкове. Освен 2x2 флак кулата разполага и с картечница на шасито, която – уви – не можете да въртите и стреля само напред. Също така, когато свалите прекалено ниско флак оръдието, стрелят само най-горните две цели. Затова ако искате да използвате пълния му потенциал срещу наземни

с ракетите има доста малък ъгъл на завъртане и трябва доста точно да се съгласуват действията пилот – артилерист. За сметка на това унищожителният потенциал на двамата е огромен, дори срещу свръхтежки танкове. Ракетите се изстрелват адски бързо, на огромно разстояние и са еднакво ефективни както срещу големи пехотни струпвания, така и срещу вража техника.

Към бронетехниката можем да отнесем и амфибията на съюзниците. Тя побира четирима пехотинци и един пилот. Първите двама са разположени на картечните гнезда, а вторите са отзад, където автоматично се лекуват и възстановяват амунициите си. Амфибията е много полезна за десанти, добре е бронирана и срещу пехота няма спиране, но видите ли танк, изнесете се там, където не може да ви последва – във водата. Способността ѝ да плува може да се използва и като оръжие. Ако видите вражи танк близо до ръба на река или езеро, пробвайте да го избутате вътре. Бронята на APC-то е достатъчна здрава, за да издържи около половинминутен обстрел, давайки ви нужното време.



Самолети

Но нека се отлепим от земята и да видим какво става над бойното поле. Има четири типа бойни самолети – изтребители, щурмови бомбардировачи, тежки бомбардировачи и реактивни изтребители-бомбардировачи. Първите са най-повратливи и маневрени. Разполагат с 15 бомби и ги пускат по една. Основната им сила е в прихващането на други самолети и изтребването на пехота. С малко умениеFединствената им бомба, пусната където трябва, може да подпали и дори взриви Тигър, M10 или друг тежък танк. Ако не можете да управлявате самолет и го използвате само да минете бързо от точка А до точка Б – не го правете. Така не само че давате на противника преимущество – един добър пилот е равен на 10 танка, буквално, но и ще си спечелите заслуженото звание "Тъп neg***cm!" от всички на Battlefield-сървъра. На въпроса от коя гледна точка да управлявате самолета, всеки ще даде различен отговор. За мен най-удобен е изгледът от кабината за въздушен бой и перспективата в трето лице, когато трябва да бомбардирам.

Разликата между щурмовите бомбардировачи и изтребителите не е много голяма. Щурмовикът има гнездо за картечар на задната си част за защита от по-бързите и повратливи вражи самолети. Картечницата му стреля малко по-бавно, но е по-силна. Може да пуска по две бомби едновременно. Най-ефективният начин за унищожаване на цели си остава Dive-bombing-ът. При него самолетът се движи на сравнително голяма височина, където е защитен от зениткитe и взора на врага, и в момента, в който си набележи цел, се спуска почти отвесно. Също както и при танковете, допълнителното ускорение, което снарядът получава, увеличава и мощността на взрива.

Тежките бомбардировачи са най-опустошителни за наземни цели, но стават лесна плячка на изтребителите. Въпреки че добрите пилоти могат хем сами да си управляват самолета, хем да стрелят с някоя от кулите му, за ефикасната му защита са нужни поне двама. Новите реактивни бомбардировачи са адски бързи и трудни за управление, но покриват огромен диапазон за кратко време.

Товарният самолет пък е перфектен за десанти. Освен това дори докато е във въздуха може да се използва като respawn point и войниците ви веднага да се впускат в екшъна, парашутирайки в местността, над която той кръжи. На последно място са торпедоносците – ако се чудите защо нищо не правят в ръцете ви, то може би трябва отново да си припомните интрото или да гледате "Пърл Харбър". С други думи трябва да летите ниско, за да не мине торпедото под кораба и не много далеч, за да не избяга от пътя му.

Корабите не се срещат на всяка карта, но винаги има една дума, която да ги обобщи – в правилните ръце са унищожителни. Не забравяйте, че инженерът може да ги поправя, а пред очите ми трима мои съотборници са вдигали почти от дъното потъващ самолетоносач.

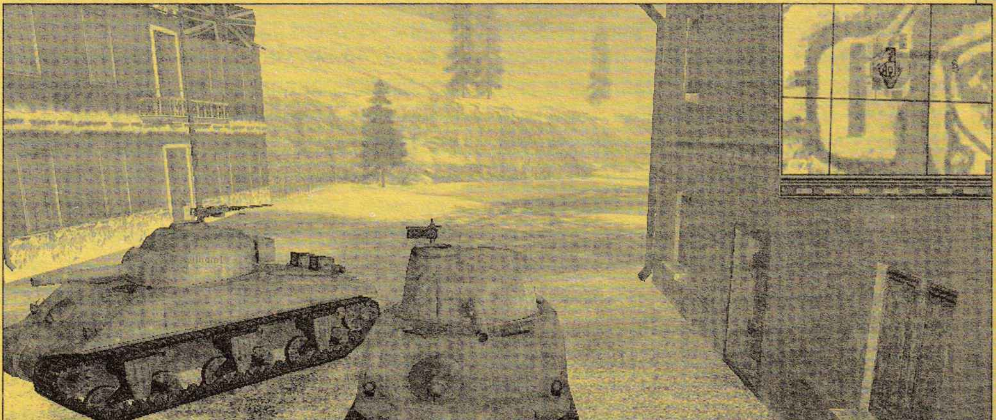
На финала

няколко общи съвета

Това е само игра, дори и да сте застаряващ чичко с падаща коса, не трябва да се нервите, че някой дългокос ви е наритал задника. Лично мога да се сетя за стотици други причини човек да си троши нервите и до една те си имат цици. Внимавайте за живота си, всеки фраг е тикет в полза на отбора ви, всяка смърт в полза на противника, дори и врагът да държи всички бази, ако войниците му постоянно измират, ще спечелите играта. Докато сте в танк винаги се озъртайте за инженер, опитващ се да ви пусне една "Неочаквана пица" под веригите. Не стреляйте по съотборниците си – те не са виновни, че това е единственият възможен начин да направите какъвто и да е фраг. И последно, но не по значение – гответе се за Battlefield Vietnam – както се очертава, точно тоя тип мултиплейър жанр събира все повече и повече почитатели. Ще ви чакам на някой от ежемесечните турнири или в мач от та3х лигата.

Георги [Hanz] Панайотов

P.S. Статията се посвещава на B.J. Blaskovitz и всички от най-добрите BF отбора в БГ – [BUL] и [BFG]





PC Cheats

FREEDOM FIGHTERS

За да активирате чийтовете, ще трябва да модифицирате файла "freedom.ini" в основната директория на играта. Отворете го, използвайки Notepad, и добавете следните линии:
EnableConsole 1
Сега, след като натиснете клавиша [~] по време на игра, ще отворите конзолата. В нея въведете желания чийт.

god 1 – безсмъртие
giveall – всички оръжия
infammo – неограничени амуниции
flymo – летите (noclip)
forcemult – по-силен удар
giveall – дава ви всичко (оръжия, амуниции, живот)
giveneeded – дава нужното за завършване на нивото
globals – разчиства нивото
goto (map) – въведете в скобите името на желаната карта, за да се телепортирате на нея
herocoords – дава точни координати на героя
hiraclip – отключва Clipping Mode
infammo – неограничени амуниции
invisable – невидимост
nailgun – дава Nailgun
no_damage – не получавате щети
no_damagefriendly – приятелските единици не получават щети
autoaimangle – автоматичен прицел
radar – дава ви радар
reload – презарежда всички оръжия
showheroroom – отивате в стаята на героя
dumpeventhem – изхвърляте целия си инвентар
blockfire – блокира вражеския огън

По време на игра можете да напишете на клавиатурата следните чийтове, но трябва да го направите наистина бързо.

IOIGOD – God Mode
IOIFLYMO – дава Flymo Ragdolls
IOICHARISMA – дава Charisma
IOIAMMO – дава неограничени амуниции
IOIBLIND – невидимост
IOIFASTMO – забързва действието
IOISLOWMO – забавя действието
IOISHOTGUN – дава Shotgun
IOIROCKET – дава Rocket Launcher
IOIHGUN – дава Hgun
IOISNIPER – дава Sniper Rifle
IOIRIFLE – дава Rifle

ETHERLORDS II

Натиснете [~], за да отворите конзолата. Напишете "EtherRevelation" и натиснете [Enter]. Сега можете да използвате чийтове:

По време на игра на картата
open_fog – Маха fog of war
hide_fog – връща обратно fog of war
lose – губите мисията
win – печелите мисията
save – бърз запис
load – Quick load
player – инфо за противниковия герой
give all – дава ви 15 от всички ресурси без ефир
view resources – инфо за ресурсите

По време на битка
lose – губите битката
win – печелите
view_hand – показва ръката на врага
hide_hand – скрива ръката на врага
swap – сменя колодата ви с тази на врага
view army – инфо за армията ви
view hand – инфо за ръката ви
view players – инфо за биещите се
view spells – лист с всички магии и същества на героя

HOMEWORLD 2

Как да отключите всички мисии:
Идете в папка "Profile" в директорията на Homeworld. Например: D:\Games\Homeworld2\Bin\Profiles\Profile1. В тази директория има файл, наречен "playercfg". Отворете го с notepad и намерете реда "maxmission = x". Ако искаме да отключите всички нива, променете числото x на 15. ***Бележка:*** *Ще започнете мисията с флота от последната изиграна докрай задача. Затова е леко невъзможно да се справите направо на 15. :)*

Модифициране на правилата
Открийте файла "persist*.lua", където * е номерът на мисията. Файлът се намира в директорията: "Crack Gamez\Homeworld2\Bin\Profiles\Profile\CampaignASCENSION". След като го отворите с Notepad, открийте реда "RUs =" в дъното на файла и променете стойността му с число по избор, за да промените броя на корабите, с които започвате мисията.

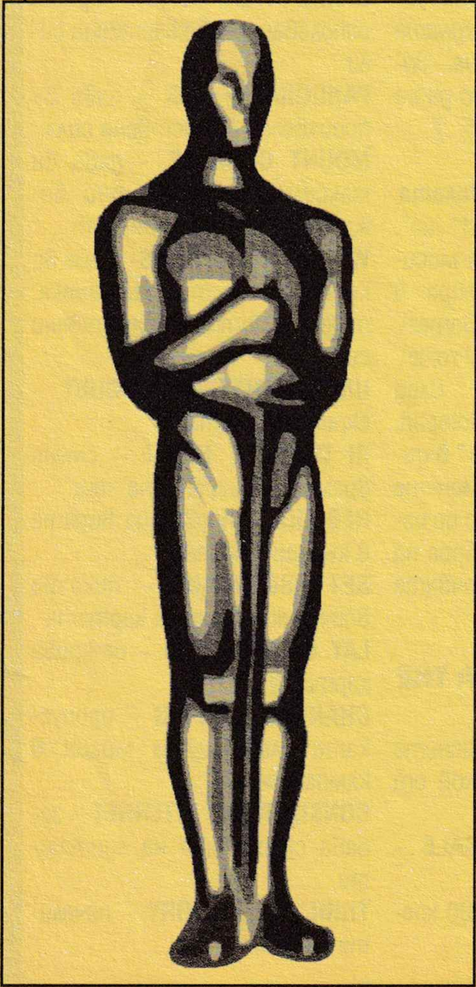
AGE OF MYTHOLOGY: THE TITANS

По време на игра натиснете [Enter] и напишете някой от следните кодове:
TROJAN HORSE FOR SALE – 1000 дърво
JUNK FOOD NIGHT – 1000 храна
ATM OF EREBUS – 1000 злато
L33T SUPA H4X0R – бърз строеж на сградите
BAWK BAWK BOOM – дава ви Chicken meteor божествена сила
WUV WOO – дава ви летящ розов хипопотам, стрелящ със сърчица
TINES OF POWER – дава ви момче с тризъбец
GOATUNHEIM – дава ви божествена сила, превръщаща всички единици по картата в кози
O CANADA – дава ви канадски лазерен мечок
FEAR THE FORAGE – дава ви божествената сила "walking berry bushes"
ISIS HEAR MY PLEA – дава ви всички герои от оригиналната AoM кампания
DIVINE INTERVENTION – връща използваните божествени сили
PANDORAS – BOX – дава ви произволна божествена сила
MOUNT OLYMPUS – дава ви максимално количество божествена благосклонност
WRATH OF THE GODS – дава ви lightning storm, earthquake, meteor и tornado божествени сили
UNCERTAINTY AND DOUBT – скрива картата
IN DARKEST NIGHT – сменя времето в играта на нощ
RED TIDE – превръща водата в кървавочервена
SET ASCENDANT – показва всички животни на картата
LAY OF THE LAND – открива картата
CHANNEL SURFING – пропускате следващата мисия в кампанията
CONSIDER THE INTERNET – забавя скоростта на единиците
THRILL OF VICTORY – печелите играта

MIXED NEWS

ХОЛИВУД НЕ ВЯРВА (ВЕЧЕ) НА СЪЛЗИ

Знаете ли кои са най-големите видео пирати? Не, не комшиите от съседния блок, а журито по раздаване на Оскарите! С навлизането в новото хилядолетие членовете му вече не ходят само в киносалони, където заедно да дъвчат пуканки и да гледат кино, а получават по пощата пратки с DVD-та на участниците в конкурсната програма. След получаването тазгодишната поща браншовата организация на филмовите продуценти в САЩ МРАА с мъка и кървави сълзи установила как във фрий-сървърите в Азия се появяват най-новите им отрочета, месеци преди филмовите им премиери (подсказка: краднати ги по пътя). Не върви обаче да обвиниш журито в пиратство, защото от това ще стане директен огромен скандал. Ето защо е взето соломоновското решение през тази година членовете на журито вече да ходят само на кино. Ако някой в Холивуд си мисли обаче, че това ще спре свободния обмен, очевидно здраво се лъже. Все пак индустрията е огромна, а нейните служители са хиляди – все някой ще реши да помогне за кинопросветеността на масите.



MADE IN BG

Най-удобната free-търсачка!

Момчетата от Ingenious Design пуснаха официално първата българска търсачка, която може да рови едновременно и в трите най-големи български free сървъра. Тя е удобна, красива, лесна за ползване и се намира на адрес find.dir.bg. Отдавна българското фрий пространство имаше нужда от точно такава търсачка. Тя е в състояние да се превърне в любимото място на много интернет маниаци!

Временно търсачката не поддържа търсене в сървърите на free. data.bg, защото още в деня на премиерата dir.bg бяха баннати за гореспоменатите сървъри. Към момента на редакционното приключване на броя сайтът не можеше да бъде намерен.

Показват първата "Елка"

Първият български калкулатор "Елка" може да се види в Музея на високите технологии. Музеят е създаден от БАИТ и се открива заедно с традиционното есенно изложение БАИТ Експо, което се провежда за осми път.

10% от българите с достъп до Мрежата

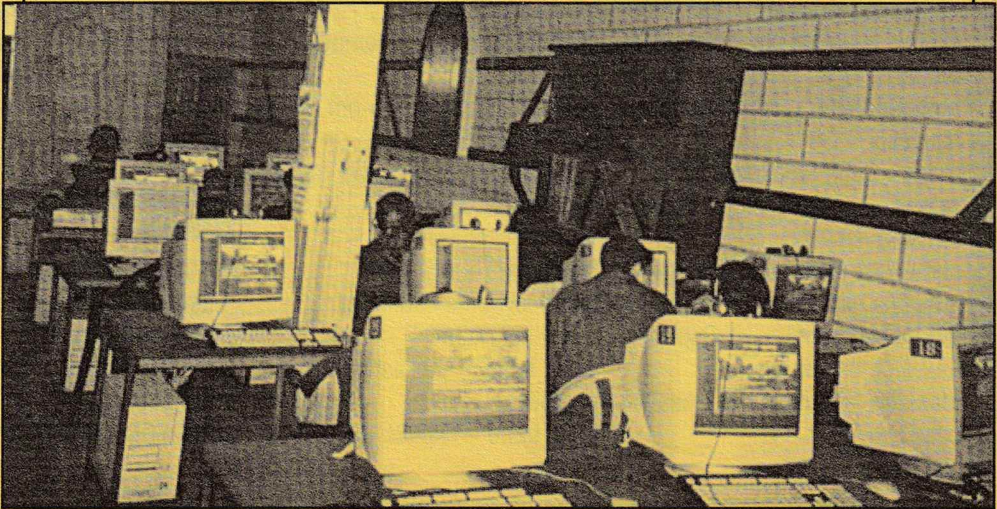
Около 10% от българите имат достъп до Интернет, показва проучване на "Витоша рисърч". Хората с достъп до компютър са 16,5 % от населението. Най-активни са 18-19-годишните, които са една трета от консуматорите. Компютърните клубове в България са повече от 3000, но по-голямата част от тях се ползват за игри.

Клубна атака

В началото на октомври беше приета Наредба за санитарно-хигиенни изисквания към компютърните и интернет зали за обществено ползване. Указанията са написани от Министерството на здравеопазването. Големите вериги интернет зали са съгласни с въведените от нея разпоредби, макар и да не крият недоволството си, че от министерството не са потърсили мнението им при изготвянето на документа. Най-важните разпоредби:

- Забранява се пушенето в залите.
- Според възрастовата група се разрешава различен по продължителност престой пред монитора: деца до 10 години – 1 час, до 14 години – до 2 часа, до 18 години – до 3 часа.

Очакват се спадове в приходите заради ограниченията за престой на тийнейджърите между 14 и 18 години. Съществуват и недомислици в документа. Така например се изисква помещенията на клубовете да бъдат с височина на таваните поне 2,6 метра. Клубовете също така не могат да се намират в жилищни сгради, а в "подходящи" за целта. Според запознати в бранша подобна условна формулировка ще стимулира корупцията при издаване на разрешителните за дейност.



MS СРЕЩУ ПЕДОФИЛИЯТА?

Microsoft ограничи своята услуга MSN Chat и въведе строг модераторски контрол. Слабо популярната у нас irc-мрежа беше подложен на крупна реконструкция вследствие на съмнения, че педофилски кръгове използват чат каналите, за да се наговарят къде и кога да зяпат 7-годишни момичента по без гащички или да обменят подобни снимки. Някои наблюдатели обаче веднага съзряха в цялата акция намиране на удобен повод за въвеждането на такса за ползването на услугата. Така в момента MSN е безплатен само в САЩ, Бразилия, Канада, Нова Зенландия и Япония в комплект с модераторски контрол на съдържанието (разбирай: строга цензура, издържан в американските традиции след падането на двете кули). Ако искаш никой да не зяпа личните ти разговори, ще трябва да плащаш. Тъпо, Microsoft, добре поне, че има UniBG.



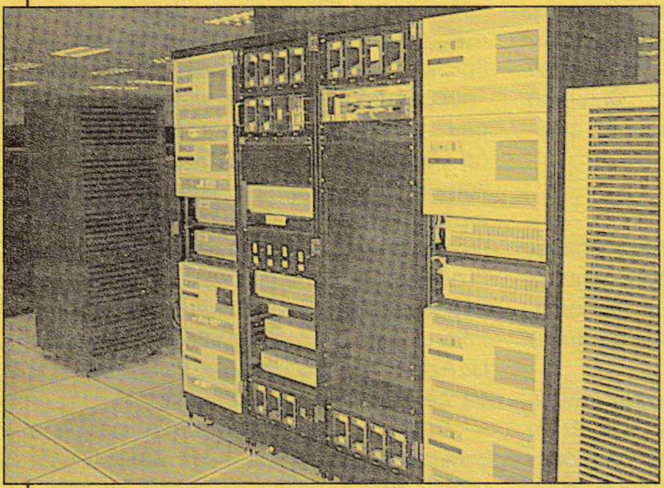
ВИРУС-МИРУС

БИТВА ЗА МОСКВУ

Герман Стерлигов против урючья

I-Worm.Sexer – Руски компютърен вирус се намества в агитацията за местните избори в Русия. Прикаченият към мейла файл с име SEX.exe стартира при активирането си лозунги в подкрепа на Герман Стерлигов, кандидат за кмет на Москва. След като е заразил вас, вирусът се разпраща автоматично до всички контакти от адресната ви книга. Не е известно българските партии да са последвали руския опит и да са спамнали гражданите в пълнолетна възраст.

HI-TECH



Мамут-компютър

Учените в университета Вирджиния построиха един от най-бързите компютри в света. За целта сътрудниците на американския ВУЗ са обединили в едно 1100 64-битови компютри Apple G5 на 2 GHz с по 4 GB RAM като се планира ъпгрейд до 8 GB. С тази огромна система университетът ще се пробва да влезе в Linpack's Top5 (http://www.top500.org/list/2003/06/) – реномирана класация за топ-компютри.

Все още обаче не всичко е перфектно. Системата е особено чувствителна и постоянно се случва така, че някой компютър забива. Заради това ръководителят на програмата Сриндихи Варадараджан е написал специален софтуер, който да управлява машините така, че при изключване на една от 1100-те друга да поеме нейните операции.

Суперкомпютърът е сглобен за три месеца. Заема площ от 280 квадратни метра. Охлаждането му е с флуиди. По изчисления на National Science Foundation машината във Вирджиния ще бъде втора по бързина в света. Тя ще се използва предимно за научни цели. В момента найбързият компютър в света е Earth Simulator в Япония. Цената на изграждане на този в американския университет обаче е 4,5 милиона евро, което го прави изключително изгоден, сравнен със 175-те милиона евро цена за японския изчислителен мастодонт.

Завръщането на Sun

Sun Microsystems представи на научна конференция в Сан Хосе, Калифорния своята най-нова разработка – микропроцесор, който е 100 пъти по-бърз от всички досега съществуващи PC-еквиваленти. Както пише "Ню Йорк Таймс", инженерите на компанията са открили революционен метод за производство на компютърни чипове. Новото откритие ще позволи ускоряване на трансфера на данни между 60 и 100 пъти. Подобрението е постигнато с промяняне архитектурата на чипа – отделните блокове не са свързани помежду си с медни връзки, а са поставени в директен контакт един с друг. Според директора по научните изследвания в Sun Джим Мичъл след тази разработка можем да очакваме края на електронните платки, както ги познаваме досега. Днешните компютри обработват информацията, като изпращат данните по сложна плетеница от тънички медни връзки между чиповете. Полупроводникът на Sun е оборудван с микроскопични предаватели, които консумират значително по-малко енергия и отделят чувствително по-малко топлина. Постиганите скорости на трансфер между два чипа в лабораторни условия достигат 21,6 мегабита в секунда. Все още разработката е в експериментален стадий, но се очаква, че при реализирането на пазарен продукт ще са възможни резултати от порядъка на 1000 милиарда бита в секунда. За сравнение – най-бързият процесор в света в момента от семейството Pentium 4 управлява около 50 милиарда бита в секунда.

AMD OPTERON

64-БИТОВИ НАДЕЖДИ
ЧАСТ 2: МОДЕЛИТЕ



След като в миналия брой разгледахме основните нововъведения и характеристики на новото процесорно ядро, сега следва преглед на отделните процесори, в които то се използва, а в трета част ще бъдат разгледани предлаганите платформи, конкурентните продукти и производителността.

Opteron 2xx

Първите процесори с новата архитектура, които се появиха през април, бяха Opteron 240 (256$), 242 (455$) и 244 (690$). Числата, с които са обозначени процесорите, не показват тактовата честота, на която те работят, нито пък представляват моделни номера, сравняващи Opteron с някой друг процесор. Просто 244 е по-бърз от 242, 242 от 240 и т.н. Първата цифра – "2" – показва, че се поддържа двупроцесорна работа, т.е. една от трите HyperTransport връзки има и "кохерентен режим". Последното означава, че може да се използва за връзка с втория процесор, когато е сложен такъв, и заедно с двупроцесорно дъно - общият междупроцесорен пропускателен капацитет е 6.4GB/s. Кешът от второ ниво е 1MB, а от първо – 128KB (64KB за инструкции и 64KB за данни) като те не се припокриват (общият обем е 1MB+128KB). Opteron 240 работи на 1.4GHz, 242 на 1.6GHz, 244 на 1.8GHz. През август се появи и Opteron 246 (794$), работещ на 2GHz.

Opteron 1xx

Малко по-късно от 2xx серията излязоха и Opteron моделите, предвидени за еднопроцесорна работа. Те нямат нито една кохерентна HT връзка, за сметка на това имат три обикновени, но не се различават по нищо друго от 2xx серията. Първоначално бяха обявени моделите 140 (229$), 142 (292$) и 144 (438$), а след появата на 246 дойде и 146 (669$). Според официалните изявления на AMD "не трябва да се разчита на моделните номера при сравнение на процесори от различните серии (1xx, 2xx и т.н.), т.е. 144 може и да е по-бърз от 246 (и в двата случая при еднопроцесорна конфигурация, разбира се)". Реално обаче, поне засега, всички x46 модели от различните серии имат напълно идентични характеристики като тактова честота, кеш, контролери на паметта, скорост и брой HT връзки и съответно еднаква производителност. Същото важи и за останалите "моделни стъпала" – x44, x42 и т.н.

Opteron 8xx

Заедно с 1xx серията бяха обявени и Opteron моделите, предвидени за четири- и осемпроцесорна работа. При тях и трите HT връзки са кохерентни.

В четирипроцесорна конфигурация по две от връзките се използват за комуникация със съседните процесори (виж схемите, Px – процесор, Mx – памет, I/O – периферни устройства). Така всеки процесор има по два съседа, а с четвъртия се свързва като му "посредничи" единият от съседите (общият междупроцесорен пропускателен капацитет е 25.6 GB/s). На всеки процесор му остава и по една HT връзка за периферни устройства (общо 4 връзки). HT протоколът и вградените контролери за памет във всеки процесор имат значителни предимства пред другите многопроцесорни системи с чипсет и споделена шина. Дори в случаите, когато се комуникира чрез процесора-посредник (което внася забавяния), производителността е по-добра при Opteron платформата.

За още по-голяма оптимизация и минимизиране на забавянията два от процесорите могат допълнително да се свържат помежду си, изразходвайки и третата си HT връзка. Другите два остават с по една HT връзка за периферни устройства, не може всички HT връзки да се използват за междупроцесорно свързване, защото, за да тръгне въобще компютърът, все някъде трябва да се включи поне един BIOS чип. По този начин всеки процесор е "съсед" на всеки друг и има само един-единствен случай на връзка, която се осъществява чрез "посредник". Общият междупроцесорен пропускателен капацитет също се увеличава – на 32GB/s. Ако по някой от "пътищата е задръстено" от трансфери – минава се по друг. По този начин са увеличени възможните "пътища" и съответно е по-малко вероятно да стане тотално задръстване или с други думи да се заеме ЦЕЛИЯТ пропускателен капацитет и да се налагат изчаквания.

Разбира се, тази оптимизация е възможна, само ако 2 HT връзки (общо 12.8GB/s) са достатъчни за периферните устройства. В почти всички случаи това наистина е така, особено като имаме предвид консервативността на разработчиците на дънни платки, които обикновено така или иначе не използват повече от 1 HT връзка, а слагат ВСИЧКИ периферни устройства (Gigabit Ethernet, PCI-X, Ultra320 SCSI, RAID, AGP8x и т.н.) едно след друго на една и съща HT връзка.

В осемпроцесорна конфигурация четири от процесорите използват и трите си HT връзки за комуникация със съседни процесори, а другите четири – само по две от HT връзките си. По някои от пътищата има един "посредник", а по други - по два. Общият междупроцесорен пропускателен капацитет е 64GB/s. Също като при четирипроцесорната конфигурация остават 4 свободни HT връзки като, ако не са необходими толкова много, две от тях могат да се изпол-

зват за свързване на два от най-отдалечените (през два посредника) процесори и съответно се постига аналогична оптимизация – 70.4GB/s капацитет, значително увеличен брой възможни пътища и намален брой задължителни посредници.

Появата на 8xx моделите съвпада с тази на съответните 1xx, а тактовите честоти останалите параметри освен броя кохерентни HT връзки – и с 1xx и с 2xx – 840 (1.4GHz, 749$), 842 (1.6GHz, 1299$) и 844 (1.8GHz, 2149$) се появиха малко след 240-244, а 846 (2GHz, 3199$) – малко след 246.

Athlon64 FX

Шест месеца след първите Opteron процесори (предназначени за сървъри и работни станции) излязоха и "първите настолни" процесори с AMD64 архитектура под името Athlon64. FX-серията на практика по нищо не се различава от Opteron – 128KB+1MB кеш, Socket 940, двуканален контролер за паметта, дори е задължително използването на буферирани (registered) модули (ECC не е задължително). Все пак има и разлики: поддръжка се DDR400 (6.4GB/s). За сравнение DDR333 засега е официалният максимум при Opteron, най-вероятно просто се очаква JEDEC спецификация за сървърните DDR400 модули. При FX е активна само една от HT връзките и съответно е логично тя да се използва за периферни устройства и да не се поддържа многопроцесорна работа. A64FX са предвидени за "ентусиастите", т.е. потребителите, готови да дадат солидна сума, за да изстискат и последната капка производителност от системите си. От тази гледна точка е учудващо изискването за буферирана памет, която внася леко забавяне (за сметка на повишената стабилност, търсена при сървърите/работните станции), а е и по-скъпа и по-трудно намираща се. Най-вероятно това изискване е останало просто защото A64FX и Opteron са абсолютно идентични. Уж деактивираните допълнителни HT-връзки са в категория "уж", защото засега няма документирани опити да се използват втората и третата връзки.

В началото на следващата година се очакват нови A64FX, които ще използват обикновена памет (небуферирана) и Socket939 с променено разположение на изводите, спомагащо разработката на дънни платки само в 4 слоя, а не сегашните минимум 6.

Засега е обявен един-единствен A64FX модел – FX51 (733$). Числата отново (както и при Opteron) не показват тактовата честота, нито са "еквивалент" на честотата на друг процесор. Следващият номер ще е FX53, след него FX55 и т.н. От AMD обясняват: "използват се нечетни числа, защото те са специални и открояващи се, а първото число 51 е избрано случайно". (б.ред: всичко това звучи малко объркващо, но дано доведе, ако не до друго, поне до консултиране с правилните хора преди покупка на процесори, а не както досега - оплювки на тази или онази марка, защото била бавна за тактовата си честота). FX51 работи на 2.2GHz и съответно би трябвало скоро да очакваме появата на еквивалентните Opteron 248, 148 и 848.

Като цяло пускането на A64FX показва, че AMD са се вслушали в призивите на "ентусиастите" сред потребителите си, които се притесняваха да не би настолният Hammer да е само с едноканален контролер за паметта, както първоначално се предвиждаше. Е, ще трябва да преглътнат буферираната памет, но пък вече се появиха Socket940 дъна, които имат възможност за промяна на множителя на A64FX (не е пробвано дали става и с Opteron 1xx). Opteron/A64 процесорите са в напълно покрит корпус както P4 (по-равномерно топлоотвеждане, премахване на риска от счупване при монтиране на охладителя) и съответно триковете с рязане/запояване на мостчета, използвани при Athlon процесорите не са приложими (просто няма мостчета) затова е обнадеждаващо да видим, че множителят може да се променя от BIOS-а. Друг е въпросът доколко значението на множителя по отношение на overclock-а се е запазило при A64/Opteron платформите – там системната шина работи на честотата на процесора; HT връзките и останалите интерфейси от периферните чипове (AGP, PCI и т.н.) засега се смятат за твърдо зададени и независещи от еталонния такт (честотата, която потребителите могат да задават в BIOS на мястото където при Athlon/P4 задават честотата на системната шина).

Досега при overclock се налагаше промяна на множителя в два случая – ако системата не може да понесе по-голямо увеличение на шината заради някой ограничаващ компонент, чиято скорост зависи пряко от нея (AGP, PCI, памет и т.н.) и тогава се налага да оставим шината на текущото ниво, а достигаме максималната възможна честота на процесора (приемаме, че има резерв) като увеличим множителя; и обратно – ако с текущата шина сме достигнали максималната възможна честота на процесора, но системата може да издържи по-бърза шина и искаме да се възползваме от съответно по-голямата производителност – тогава пък намаляваме множителя и при по-малкия множител увеличаваме шината, достигайки предишната тактова честота на процесора, но с по-бърза шина (бел. авт. – шината е връзката на процесора със северния мост, колкото по-бърза е – толкова по-голяма е производителността).

При A64/Opteron шината винаги работи на максималната си възможна скорост. Не ни трябва намаляване на множителя с цел увеличаване на еталонния такт – това няма да донесе никакво подобрение в производителността. Увеличаването на множителя все още има смисъл защото е възможно блокът на процесора, приемащ еталонния такт да не може да издържи увеличаването му над определена стойност (т.е. този блок е "ограничаващият компонент") и съответно може да се спечели поголяма тактова честота на процесора (ако има такъв резерв) като при текущия еталонен такт се увеличи множителят. Този сценарий е по-вероятно да се случи при overclock на "малките" Opteron 1xx (да кажем 140), които са с малък множител. А при 146 и още повече A64FX сценарият е твърде невероятен: FX51 започва с 11x множител (11x200=2200MHz) – и неголямо увеличение (от 200 на 230MHz) на еталонния такт ще даде над 2500MHz процесорна честота, като засега 0.13um SOI технологията на AMD едва ли предоставя такъв резерв на чиповете (очаква се 2.6 GHz да е максимумът и да се достигне някъде в първата половина на 2004-та). Тоест твърде вероятно е увеличаването на еталонния такт да е всичко необходимо, за да се достигне максималната възможна тактова честота на дадения процесор без да се налага увеличаване и на множителя.

По отношение на overclock-ването на A64/Opteron има още един фактор, който засега е неясен – как точно и защо така се определя честотата на DDR паметта, което става от процесора, тъй като северният мост е вграден в него? От документацията на AMD се вижда, че в зависимост от това какъв режим е избран (опция в BIOS) – DDR200, DDR266, DDR333 или DDR400 и в зависимост от тактовата честота на процесора (или от множителя, не е ясно кое е определящото – документацията не разглежда въпроса с overclock на еталонния сигнал,

Скорост на DRAM интерфейса спрямо множителя за честотата на процесора*

Множител	процесорна честота	DRAM честота			
		100 MHz	133MHz	166MHz	200MHz
4	800 MHz	100.00	133.33	160.00	160.00
5	1000MHz	100.00	125.00	166.66	200.00
6	1200MHz	100.00	133.33	150.00	200.00
7	1400MHz	100.00	127.27	155.55	200.00
8	1600MHz	100.00	133.33	160.00	200.00
9	1800MHz	100.00	128.57	163.63	200.00
10	2000MHz	100.00	133.33	166.66	200.00
11	2200MHz	100.00	129.41	157.14	200.00
12	2400MHz	100.00	133.33	160.00	200.00
13	2600MHz	100.00	130.00	162.50	200.00

* таблица от AMD, публикувана без промени

който нарушава пряката зависимост между двете в таблицата) – паметта се тактува с най-различни нестандартни стойности (естествено, никога ненадвишаващи съответните 100MHz/DDR200, 133MHz/DDR266 и т.н. съобразно избрания режим).

Въпросът е какво става с честотата на паметта, когато се overclock-не еталонът. Ако паметта зависи от множителя, честотата ѝ ще се увеличи (правопропорционално на увеличението на еталона), ако зависи от тактовата честота на процесора – ще се получи някаква друга ненадвишаваща тази на стандартните режими стойност (изчислена по неизвестен засега начин); възможно е и зависимостта да е сложна – и спрямо множителя (т.е. моделния номер на процесора – FX51, 3200+, 142, 848 и т.н.) и спрямо текущата тактова честота на процесора (която се получава така: множител*еталонна честота. И двата показателя може и да са overclock-нати). Ако резултантната честота на паметта зависи от множителя, намаляването му ще спомага за избягване на пречкатаограничаващ-компонент "бавна памет" (ако сте с най-долнопробните DIMM-ове на пазара), а увеличаването му – за "изстискване" до последно (и над всякакви официални стандарти) на паметта (ако имате непопулярните заради цената си "ентусиастски" PC4000/DDR500 модули например).

Athlon64

Заедно с FX51 се появиха и няколко не-FX модела Athlon64. Те доста приличат на по-големите си събратя Opteron/A64FX, но имат само един канал за DDR400 памет (3.2GB/s). За сметка на това могат да работят с евтината, широко разпространена и малко по-бърза небуферирана памет, но запазват и поддръжката за буферирана и ECC – ако се налага използването на по-голямо количество или корекция на грешки/стабилност. Използват Socket754, имат само една HT връзка и са удобни за 4-слойни разработки.

Също като при A64FX, съвсем логично не се поддържа многопроцесорна работа, т.е. единствената HT връзка на Athlon64 да няма кохерентен режим. Някои по-подробни презентации на AMD обаче описваха системи, при които към "мощен" Opteron процесор са свързани "спомагателни" Athlon64-ки. Всичко това с цел да се извлече полза едновременно от многопроцесорната работа и от по-евтините в сравнение с Opteron 2xx/8xx процесори. За съжаление дъната с този цокъл (Socket754) все още нямат възможност за промяна на множителя, но ако начинът, приложен при A64FX работи и при A64, най-вероятно скоро ще се нароят нови версии на BIOS-ите, които го поддържат.

Athlon64 3200+ (417$) работи на 2GHz (като Opteron x46) и има варианти както за настолни, така и за преносими компютри (DeskTop Replacement Athlon64). Athlon64 3000+ (278$) работи на 1.8GHz и се предлага само в DTR вариант за преносими компютри. Може да се каже, че по този начин всички сегменти от лаптопа до 8-процесорния сървър за покрити от AMD64-съвместими процесори. На практика обаче засега производителите на сървъри не са представили повече от 4-процесорен Opteron модел, а при преносимите компютри моделите определено са САМО в класа DTR ("заместител на настолно PC"), където е по-важна производителността, отколкото ниската консумация на енергия/дълготрайността на батерията и малките размери/тегло. Моделите преносими компютри с Atlohn64 обаче са учудващо многобройни и разнообразни имайки предвид, че това е нов процесор с все още недоказала се архитектура. Едва през 2004-та година и при 90nm производствена технология (за сегашните A64/Opteron се използва 130nm) се очакват "истински мобилни Athlon64".

Най-накрая маркетинговият отдел на AMD е решил да се заеме с проблематичната "процесорна шина" и нейната скорост. Вече се прави разлика между "Front Side Bus" и "System Bus". Заб: Backside Bus се води шината към кеш паметта от второ ниво, ако е вградена в процесора/процесорния модул. На няколко места правилно е отбелязано, че FSB работи между 1.4GHz и 2GHz (съответно при x40 до x46 Opteron-и). А на страниците за A64/FX се е появил новият термин "System Bus", който в зависимост от процесора означава същото като FSB (при P4, AthlonXP и т.н. всички останали) или някакъв друг интерфейс – в случая на Athlon 64/FX – HyperTransport 1600MHz (800MHz с DDR).

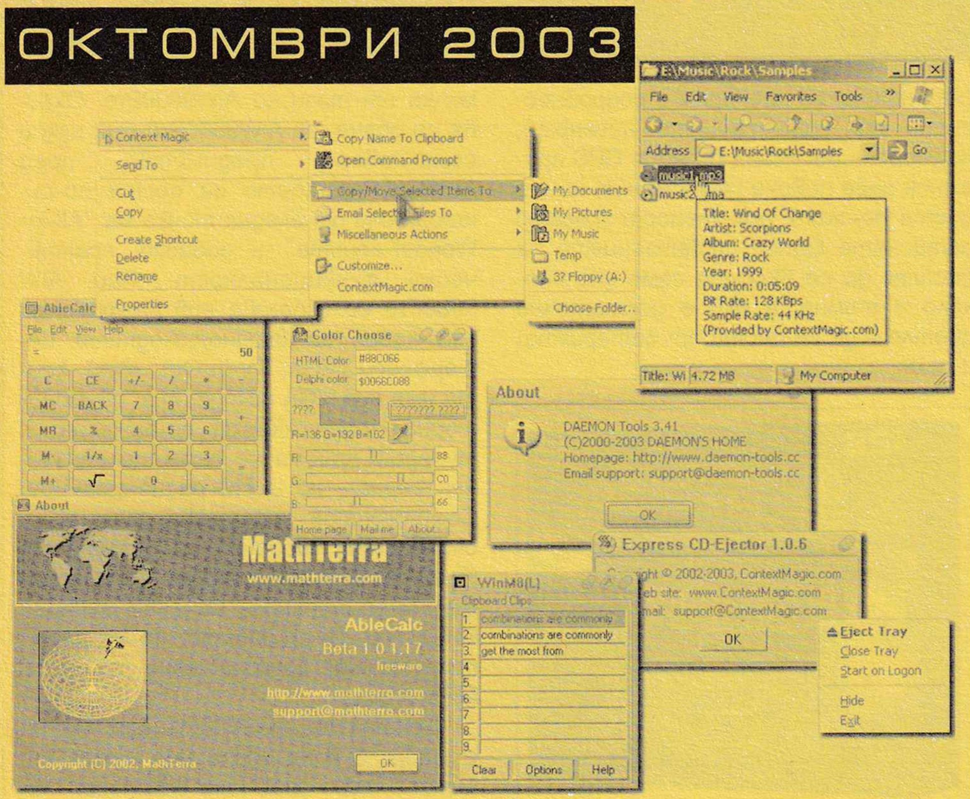
Явно след прекаленото тиражиране на грешни данни по въпроса, включително от реномирани източници и в документацията на производителите на чипсетите, поддържащи Opteron/A64, AMD са решили да не се борят с масите, да не налагат вярното, по-впечатляващо, но и дълго обяснение "FSB = 1.4 до 2.2 GHz, в зависимост на колко бла-бла-бла", а вместо това прилагат изпитаното правило "нашето е по-хубаво". Отново вярно, но неточно, защото не може директно да се сравняват тези два показателя, без да се вземат предвид допълнителните фактори: "1600MHz HT > 800MHz FSB", където "800MHz FSB" е двестамегахерцовата шина с учетворяване, използвана при Pentium4. Като цяло правилно решение.

Ето защо, почти всички "реномирани" източници лесно и бързо ще се коригират с коментари от типа "процесорната шина на Athlon64 е два пъти по-бърза от тази на Pentium4, защото е от новия тип HyperTransport, а не от досегашните FrontSideBus връзки". Това ще е добре за продажбите. Разбира се, маркетинговият отдел е останал верен на себе си и е успял да формулира още предимства за продукта си – "1600MHz, но full-duplex (едновременно и в двете посоки), а P4 е 800MHz half-duplex (само в едната посока в даден момент от време)". Да, но HT е 16bit full-duplex, а P4-FSB е 64bit half-duplex. Така че и двете "шини" дават по 6.4GB/s. Явно някой друг вече им е направил тази забележка, защото този факт е отразен, но е добавено, че A64 освен "шина" има и контролер за паметта с допълнителни 3.2GB/s (6.4GB/s при A64FX). Не падат по гръб...

Стоян Спахиев

BEST FREE SOFT

ОКТОМВРИ 2003



DAEMON TOOLS 3.41

www.daemon-tools.cc

Ако вземете от приятел легален софтуер или игра, но записвачката е на ремонт или просто искате да имате легално резервно копие на нещо си, не ви остава много освен да си направите имидж на това CD (т.е. един голям файл, чието съдържание е копие на диска). А на въпроса какво да я правя после тази "картинка", безплатният отговор е: инсталирайте Daemon Tools. Поддържа стандартните ISO-та, а също и CUE, MDS, CDI, CCD, BWT имиджи. Работи под всички Windows-и с всички типове CD/DVD-ROM (IDE/SCSI) и поддържа всички защитени компактдискове. Като допълнение изрових и пакет с иконки за подмяна на нейната в десния долен ъгъл на екрана (до часовника, нали се сещате) и помощните и файлове във формат .chm.

INFOTAG MAGIC V1.0.

www.contextmagic.com/audiotag-editor/

Това е друга програмка за добавяне на функции към MS Explorer. След инсталацията, след като поставите маркера на мишката над файл с разширение Mp3, Wma или Ogg, ще видите падащо меню с вътрешната информация за него, така наречения tag. Освен тези формати се поддържат и превю на txt, както и преглед на шорткътове и показване на версията на exe.

QuickTime Alternative 1.16

http://doa2.host.sk/

Не си падам да инсталирам плейър за определен формат, особено ако е досаден като Quick Time. И явно не само аз, защото хората правят алтернативни плейъри. За епълските формати (mov, qt и други) има програма, наречена QuickTime Alternative, с която без инсталация на официалния QuickTime може да ги гледате и слушате. Има поддръжка за Window$ Media Player Classic, Quick Time Codecs, Quick Time browser plug-in, Quick Time Control Panel, Quick Time IPIX plugin.

COLOR CHOOSE V1.2

www.zdima-iv.nm.ru/progi.dhtml

Програмка, с помощта на която се показва цветът под показалеца на мишката. Той излиза в html формат, такъв за Delphi или обикновен RGB цветови модел. Прекрасно е, ако искате да направите цвета на десктопа си точно в "онова зелено, дето е на еди-коя си снимка". А ако се занимавате с уебдизайн, предпечатна подготовка или работите с някоя програма за обработка на картинки, няма да ви обяснявам нищо повече.

CONTEXT MAGIC V1.0.B1

www.contextmagic.com/menu-extension/

Не бих се осмелил да заявя, че функциите в менюто, което изскача от десния бутон на мишката (левия, ако сте левичар като мене), са достатъчни. След като инсталираме Context Magic, те стават значително повече. Появяват се команди за копиране на името на файла в clipboard-a, copy и move на избраните файлове в определена от вас папка или диск и още доста полезни функции, които иначе неясно защо ги няма. За нещастие тази версия не позволява допълнително конфигуриране или добавяне на операции, но като за без пари - толкова.

Free Multi Clipboard 3.30.003

http://winm8.com/freeclip/

Не може да не ви се е случвало да изтриете нещо от clipboard като копираме друго върху него. Е, и този проблем отпада, след като качите Multi Clipboard. Позволява да имате 10 copy paste записа и ползването им по избор. Много яко, нали?

GRIFFIN 1.02

http://ilch.vsmu.edu.ua

Програмка, голяма само 9 kb, която прави прозрачен фона под имената на шорткътовете на десктопа. Практически не гълта памет и прави визията доста по-приятна.

ABLECALC V.1.0.1

www.mathterra.com/downloads.html

Това определено е най-добрият заместител на стандартния калкулатор в Window$. Инсталирайте го, най-малко защото е доста по-красив, а и предлага много повече функции, част от които са уникални. При наличие на проблеми с математическите сметки и формули го слагайте без да мислите!

EXPRESS CD-EJECTOR V1.0.6

www.contextmagic.com/downloads.htm

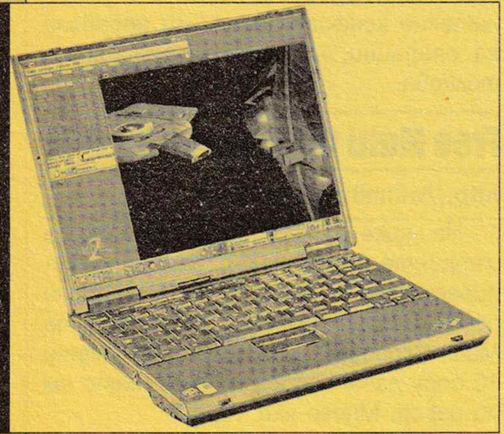
Това, че тази програма е безплатна, е ясно. Но тя определено е и най-безумната, която съм виждал! Служи за две действия - отваряне и затваряне на капака на вашето CD/DVD/CDR/CDRW устройство! Да, има такава програма и тя се казва Express CD-Ejector!

yellow:pages:team:-

P.S. Който се учи, той ще сполучи!

СЕПТЕМВРИ 2003 – МЕСЕЦЪТ НА ИЗЛОЖЕНИЯТА

Освен редовните есенни издания на Intel Developer Forum (IDF) и "Международния технически пловдивски панаир" (за съжаление по ред причини новини оттам не са включени) тази година тайванското изложение Computex също се състоя през септември (отложено от пролетта заради болестта ТОРС, вървяща по онова време в някои източно-азиатски държави).

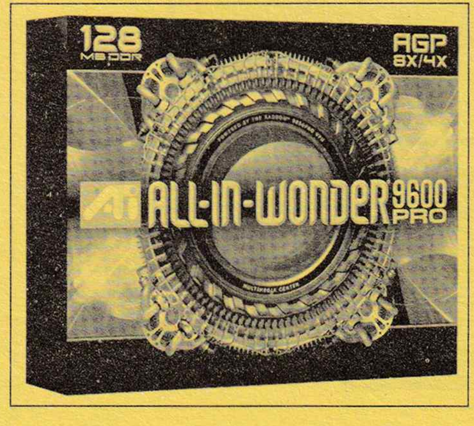


IBM ThinkPad

В някои от бъдещите модели преносими компютри на компанията ще се вгражда сензор за преместване, т.нар. акселерометър. Със специален софтуер ще се следят показанията му и ще може да се "усети", когато компютърът започне да пада – съответно веднага ще се паркират главите на твърдия диск и така ще се предпази информацията, записана върху него. От IBM добавят още, че софтуерът ще е достатъчно интелигентен да различава неволно изпускане/бутане/падане от повтаряемото клатене по време на возене във влак или автомобил.

Очаква се чрез същия сензор да може да се определя и ориентацията на компютъра в пространството – най-вероятно като се взема предвид какъв ъгъл с X/Y равнината на сензора сключва постоянното ~9.81m/s2 земно ускорение (т.е. как е разпределено).

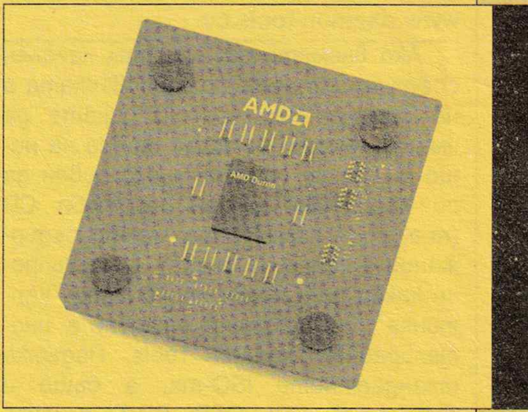
Миниатюризацията на сензори за различни показатели на околната среда е вече доста напреднала. Те едва ли биха намерили голямо приложение в компютрите, но могат да станат желани екстри към мобилните телефони. Например сензори за температура (случва ли ви се да поглеждате термометъра на балкона?), влажност, атмосферно налягане (най-накрая да проверим и подробностите от синоптичните прогнози), надморска височина (е, един GPS приемник дава повече информация, но и е доста по-скъп), осветеност (когато натиснете бутон, осветлението на дисплея да се включва само ако наоколо е тъмно, а ако е достатъчно светло – да се пести от батерията) и т.н.



ATI All-in-Wonder Radeon 9600 Pro

Почти всички Radeon модели вече си имаха AiW вариант (TV тунер), включително AiW 9800 Pro. Появата на AiW 9600 Pro не беше никак изненадваща. Просто поредният AiW, запълващ даден ценови диапазон (около 250$). И двете платки поддържат DirectX9; имат 128MB памет; използват по-бързите "Pro" модели на графичните ускорители от съответните серии (9600 и 9800); TV тунерът им е със стерео звук и телетекст; софтуерна MPEG2-компресия; имат ViVo (TV-In и TV-Out – и двете чрез S-Video и Composite) и VGA мониторен изход; дистанционните им работят в RF диапазона (не са инфрачервени и нямат нужда от насочване), позволяват управление на курсора на мишката; идват със софтуера MediaCenter на ATI, който е много добър – поддържа TV-on-demand и TV Time Shifting (спиране/връщане назад и след това превъртане напред на предаването в реално време, запис с MPEG1/2 компресия), а в по-новите версии и MulTView – ако в компютъра има и друга тунер платка на ATI (PCI TV Wonder VE/Pro), може едновременно да се пуснат две телевизионни програми (подобно на Picture-in-Picture възможностите на някои телевизори). Естествено, графичната производителност на AiW9600Pro е по-малка от тази на AiW9800Pro. Оказва се обаче, че AiW9600Pro има някои съществени предимства пред AiW9800Pro, които са доста по-съществени от гледна точка на "All-in-Wonder-ските" и добавят практическа функционалност. При AiW 9600Pro се използва нов разширителен кабел за входно/изходните интерфейси (VGA, TV-In/Out, звук), който има два VGA изхода, т.е. двумониторна поддръжка. И по-важното – тунерът приема не само телевизионен сигнал, но и FM радио-станции. Софтуерната поддръжка също е на очакваната висота – за разлика от PixelView и подобните му се поддържа FM-on-demand – същите функции като при TV-on-demand, но за радио програмите. Включително запис в MP3 формат.

Цената на AiW9600Pro все пак не е ниска, а и не всеки има нужда от цялата тази графична мощност. Затова да се надяваме, че ATI скоро ще пуснат и TV Wonder модели с новия радиотунер.



AMD Duron

Още миналата година имаше слухове, че ще се появи Duron на 1.4 GHz – имаше се предвид същия процесор като Duron 1.3 GHz (128 KB L1 кеш, 64 KB L2 кеш, 100MHz/200DDR шина, SSE, 180nm производствена технология), но със 100 MHz отгоре. Тези слухове така и не се оправдаха – тогава, както и сега, в ценовата листа на AMD може би неслучайно стоеше една непоправена правописна грешка – "Duron 1.2 GHz – xx$, Duron 1.3 GHz – xx$, AthlonXP1500+ – xx$" – точката след "1.3" явно обозначаваща и края на фамилията...

Сега обаче, макар и без официално обявяване от AMD, се появяват Duron 1.4 GHz и 1.6 GHz, а се очаква

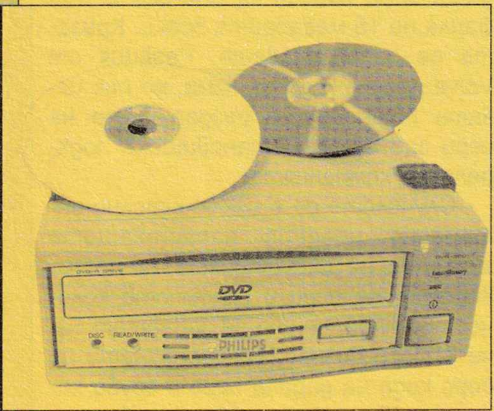
и 1.8 GHz до края на годината. Те са просто AthlonXP (128KB L1 кеш, SSE, 130nm, "Thoroughbred-B", 133MHz/266 DDR шина) с надпис Duron и дезактивирани три-четвърти от кеш паметта – т.е. вместо 256KB остават само стандартните за Duron 64KB. С цената си от 40-45 те са естествен наследник на досегашните Duron-и и освен това са доста по-атрактивни от тях – по-бърза шина и много по-добри overclock перспективи благодарение на по-новата 130nm производствена технология.

Новите Duron процесори са предвидени само за пазари като Индия и Китай, които са твърде чувствителни към цената, но все пак реализират достатъчно големи количества, за да е оправдано пускането на специален модел. Ето защо тези модели не са и обявени официално от AMD. Независимо за кои пазари са намислени, те се продават и на други места (включително у нас и на запад).



SiS741

Това трябва да е последният чипсет на SiS, предвиден за SocketA процесори (AthlonXP, Duron) – има същите характеристики като SiS748 (AGP8x, едноканална DDR400 пам ет, до 200MHz/DDR400 шина, USB 2.0, 6-канален звук, ATA 133, 10/100Mbps



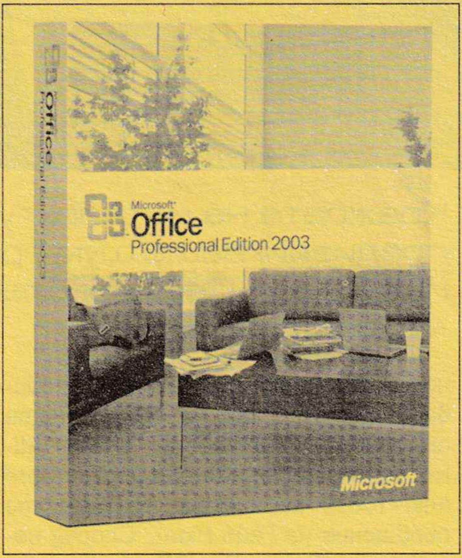
мрежов интерфейс и SerialATA/RAID), но добавя и Real256E (SiS315) вградено видео.

8.5GB DVD Recordable

Philips обявиха, че очакват до средата на следващата година DVD-записвачките, използващи подкрепяния от тях стандарт DVD+R, да поддържат двуслойни еднократно записваеми DVD+R дискове с обем 8.5GB (колкото обикновен фабричен двуслоен DVD-ROM или DVD-Video диск). Поради сходството в изработката и DVD+RW би трябвало да тръгне по същия път. От "минус" лагера побързаха също да обявят, че работят върху 8.5GB двуслойни DVD-R дискове. Засега нищо не се знае за DVD-RW.

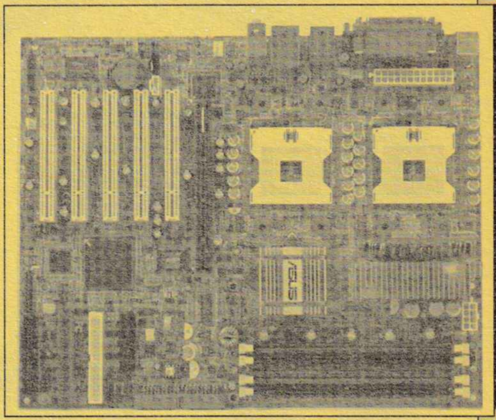
Очаква се двуслойните DVD+R и DVD-R да наследят нивото на съвместимост с различните DVD-плейъри на еднослойните си предшественици.

Интересен е фактът, че още когато единствените "потребителски" DVD-записвачки работеха с 2.6GB (а не сегашните 4.7GB) DVD-RAM (около 2000-ната) имаше съобщение в пресата за разработката на 8.5GB DVD-RAM дискове.



Office 2003

През октомври се очаква Microsoft да пуснат новата версия на офис-пакета си. Той ще е по-шарен, ще заема повече пространство, ще предлага много нови функции, вършещи работа само в "корпоративна среда" и въобще ще спазва досегашните традиции на софтуерния гигант. Но ще добави и една функция, отдавна желана от потребителите – стартиране на Outlook "на заден фон" като tray-икона. Така най-накрая пълноценно ще могат да се използват календарът и функцията "напомняне/аларма", както и периодичната автоматична проверка на e-mail. Досега това можеше да стане само като се използват външни допълнителни програми, скриващи Outlook от taskbar-а (Microsoft дори ПРЕПОРЪЧВАТ такава чужда програма в един FAQ за Outlook2000...а защо не са вградили функцията в OutlookXP?). За съжаление, макар да не е сигурно, изглежда, че и Outlook2003 няма да поддържа newsgroup-и като предшествениците си (за разлика от повечето други e-mail клиенти, включително Outlook Express).



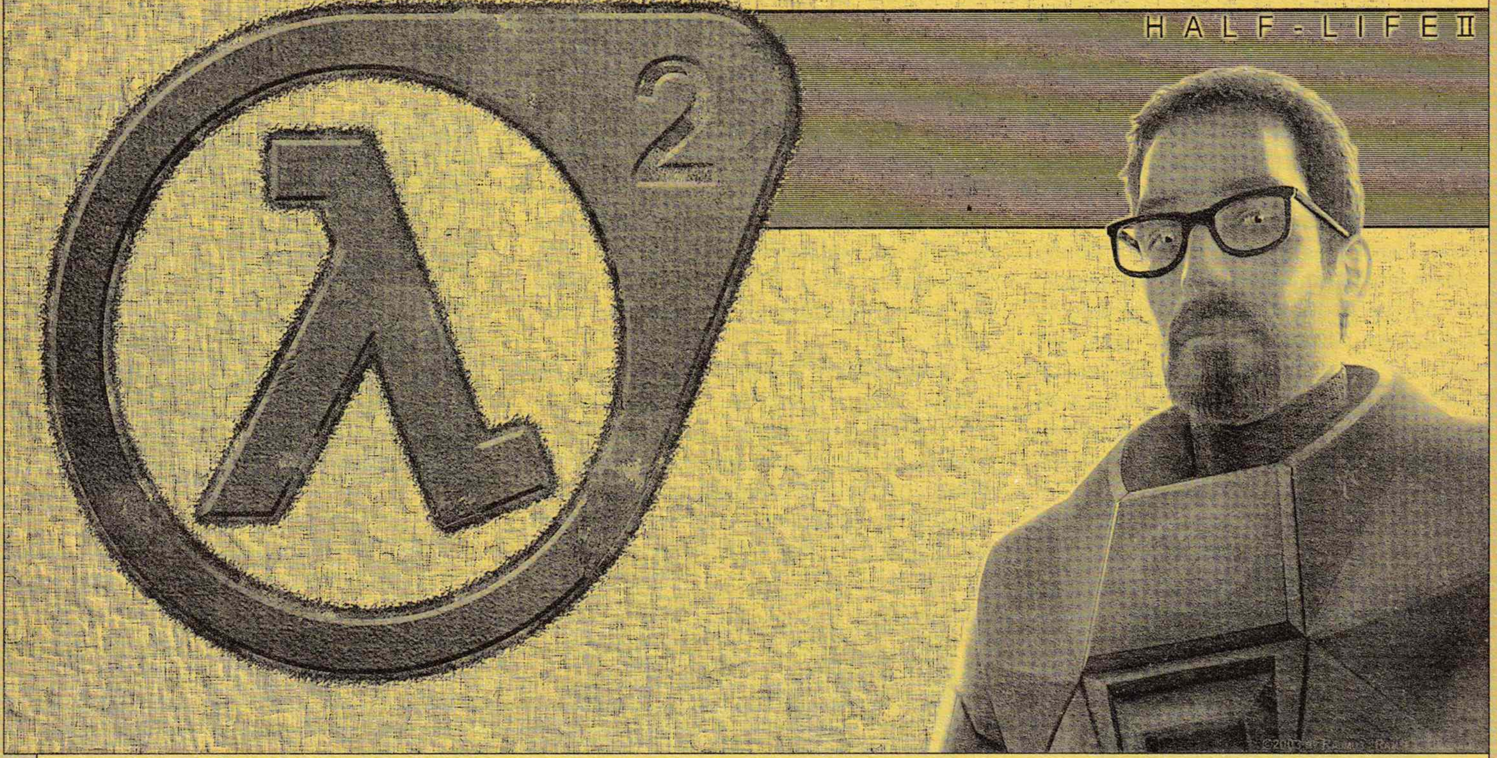
ASUS i875 Dual

PC-DL Deluxe е дънна платка на ASUS, която използва i875P чипсет и въпреки че официално според Intel той е само за еднопроцесорни системи с P4 (Socket478), от ASUS са успели да го впрегнат за двупроцесорна работа. Когато са дезактивирали многопроцесорните (SMP) възможности на P4, оставяйки по-скъпите Xeon-и като единствения възможен избор, Intel се постарали те да останат наистина изключени. Вероятно някои от специалните изводи на ядрото, използвани при SMP, просто не са свързани с пиновете към цокъла, но може и подобно на фиксирането на множителя да е изключен някой блок в ядрото, отговарящ за SMP работата. Явно по отношение на i875P не са били толкова стриктни и това е позволило на ASUS да създадат това уникално дъно, заобикаляйки предписанията на Intel.

Обикновено двупроцесорните дъна са твърде ограничени откъм екстри и допълнения. PC-DL, въпреки че работи само с Xeon процесори, не отстъпва на обикновените "настолни" еднопроцесорни дънни платки, включително предлага overclock-функции макар традиционно да се очаква купувачите на Xeon да се интересуват предимно от производителност, а не от напудрени екстри. В този ред на мисли се смята, че производителността на i875P е по-добра от тази на E-серията чипсети на Intel (E7205, E7505), които официално се препоръчват за Xeon дъната.

Стоян Спахиев

откраднати мечти



Кражбата на интелектуална собственост досега предизвикваше шум предимно в звукозаписната индустрия. Сега проблемът доби нови измерения – в света на игрите

Новината се появи в един средподъждовен ден по нашите земи, но предизвика разбунване в геймърската общественост, сравнима със слуха сред пенсионерите и населението от ромски произход в средностатистически български град, че ще се раздават безплатно тенекия сирене, два пакета капачки за буркани и чубрица. Програмният код на играта Half-Life 2 е откраднат и се намира в свободно-неконтролируем обмен в глобалната компютърна мрежа. Както каза Гейб Нюел, основател на компанията Valve Software: "Познато ли ви е усещането за една от Онези седмици?!"

Нещата се развиха като в класически холивудски филм за хакери. Винаги съм си мислил, че те са 99 процента фикция на авторите си и имат едва един процент общо с реалността, но след Valve и персоналния им крах, този вид киноизкуство ще изглежда малко по-достоверно. В началото на октомври няколко геймърски сайта съобщиха за "изтичане" на 70 мегабайта програмен код от дългоочакваната игра Half-Life 2. Първоначално Valve отричаха категорично подобно нещо да се е случило, но впоследствие трябваше с нескрита ярост да признаят пробива в сигурността на собствената си мрежа. На адрес www.halflife2.net/forums/showthread.php?s=&threadid=10692 се намира официалното съобщение на Гейб Нюел. Според него става въпрос за добре организирана и планирана отдавна атака срещу сървърите на компанията. За първи път в компанията са регистрирали особени явления още в началото на септември (за повече американски драматизъм – на 11 септември). На 19 септември външно лице е направило копие на директорийната структура, в която попада сорс кодът. Както става ясно, това е и причината за първото официално съобщение от края на месеца, с което Half-Life 2 беше отложена от първоначалната.дата 30 септември за Коледа. Също така, в началото се твърдеше, че на разположение на "тъмната страна" е само суров сорс код. С него, според официалното съобщение, не можело да се направи нищо. Това било просто енджин, физически модел на играта без графика. Един вид – не било игра. Ако някой получел достъп до него, можел евентуално да сглоби игра, но веднага щял да бъде разпознат.

Няколко дни по-късно по warez-сайтовете се появи невинно изглеждаща алфа версия на Half-Life 2. 100 файла по 15 мегабайта всеки. Кризата се задълбочаваше. Реакция от Valve продължава да няма, но пък цялата общност на създателите на игри зае единно становище в подкрепа на компанията.

Случилото се е изключително интересно предвид нарастващото значение на индустрията за производство на игри и огромното количество пари, които се завъртат вече в този бизнес. Открадването на сорс кода на дадена игра е грубо казано сравнимо с кражба на документация по разработка на нова технология за производство на ракети. Тази случка е толкова сериозна, че някои анализатори дори предричат

Робърт Дъфи, id Software

"Това, което се случи, е малшанс. Подобни неща са вредни за индустрията като цяло. Когато се занимаваш с производството на технология за консумация, която впоследствие да бъде и лицензирана за други, щетите от подобен акт могат да бъдат ужасяващи. Това действие е неправомерен акт на кражба на интелектуална собственост и се надявам, че те (Valve – бел.ред.) ще открият какво точно се е случило и кой е отговорен за това."

Питър Молиньо, Lionhead Software

"В нашата компания отдавна сме параноични на тема сигурност, защото сме имали подобни проблеми със собствената си мрежа по време на разработката на Black&White – това ни прави два пъти по-предпазливи от другите. В момента обмисляме да ограничим достъпа до Интернет в офиса само за няколко основни лица в компанията."

Том Мустейн, Ritual

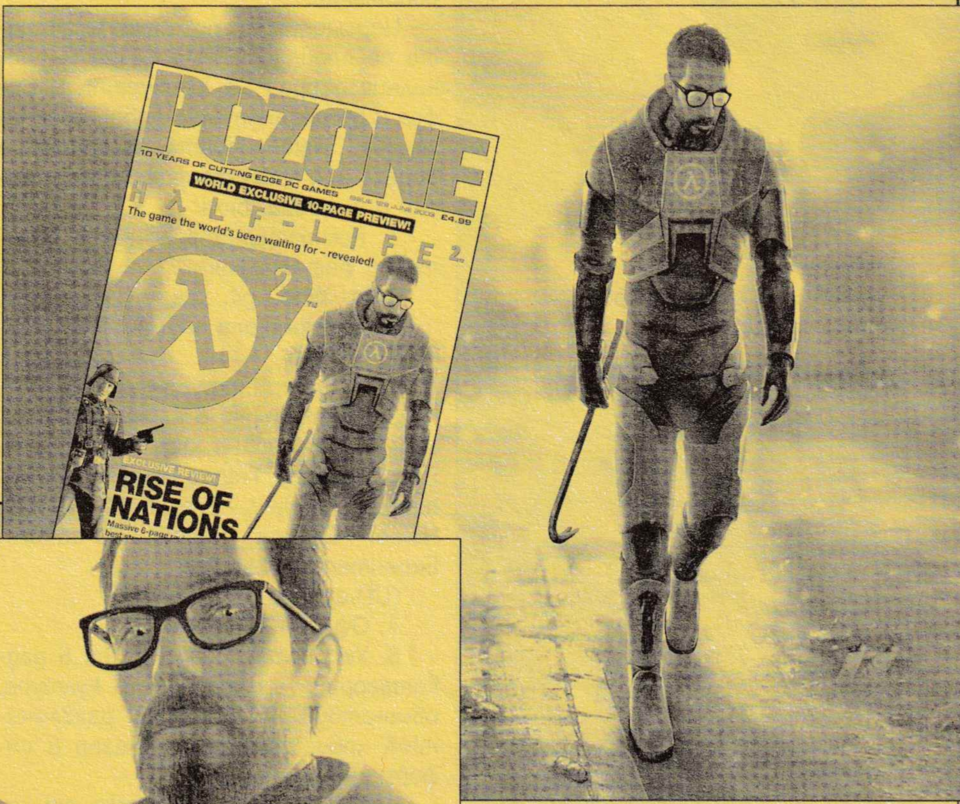
"Постоянно усъвършенстваме сигурността си през годината, но това събитие ни изненада и накара да разгледаме някои от специфичните методи, използвани за пробив. А това ще доведе до нова преоценка на определени ресори".

Джеймс Шмалц, Digital Extremes

"Очевидно е, че сторилият това е много способен и умен. Но нямаше ли да бъде хубаво, ако този човек или група от хора използваха интелигентността си за работа в полза на геймърската общност, вместо против нея? Само си представете нещата, които те биха могли да създадат, вместо да разрушат. Колко жалко."

Кен Ливайн, Irrational Games

"Който и да е направил това, е враг не само на разработчиците, но и на геймърите. Мога да разбера антиглобалистите, демонстриращи срещу Г8. Мога да разбера активистите срещу СПИН, блокиращи моста Голдън Гейт в Сан Франциско. Мога да разбера дори хора, които пиратстват вече издадени игри. Но не мога да повярвам, че лицето, сторило това, е геймър. На него ще кажа "Поздравления. Благодарение на теб, разработчиците ще трябва да посветят времето си в тревоги за сигурността, вместо на създаването на забавни игри. Браво, скапаняк!"





края на Valve като самостоятелно геймстудио. Half-Life 2 е де факто най-чаканото заглавие на годината, а показаните предварителни материали на геймърските изложения E3 и ECTS бяха основната новина от тези събития.

Последствията от кризата ще бъдат и финансови. По принцип лицензирането на един енджин за друга игра струва между 300 и 400 хиляди долара, по неофициални данни. Valve смятаха да използват Half-Life 2 по същия начин, както и преди – като технологична основа за успешни игри в перспектива. Истината е, че първият H-L никога нямаше да остане популярен и до днес след премиерата си от 1998 година, ако не беше Counter-Strike и поредицата от други заглавия, лицензирали софтуера на американския разработчик и създали собствени игри на базата на успешния оригинал. Valve Software са едни от първите в този бизнес, използвали популярния днес модел за препродаване на готовата технология. Това им позволява да са големи и важни за индустрията, въпреки че имат едва три собствени игри – цитирания вече Half-Life, Team Fortress и Day of Defeat.

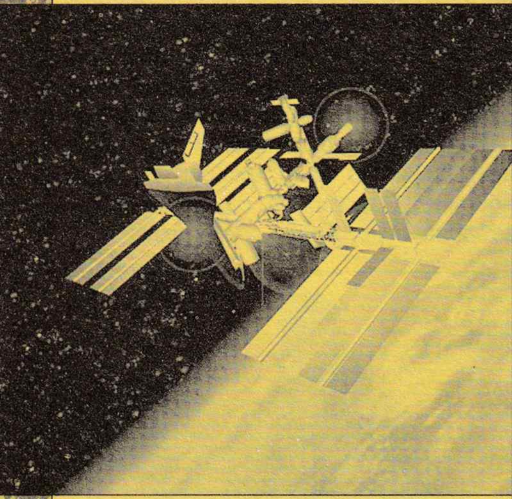
По официална информация на този етап само компанията Troika е платила за използването на H-L2-енджина, а с други нещата са били на етап преговори. Издателят на Valve, компанията Vivendi Universal, обяви, че новата дата за официално излизане на Half-Life 2 е април 2004 година. 50-те служители на софтуерната фирма са изправени пред гигантска драма – съществува и такъв потенциален вариант, в който ще им се наложи да пренапишат целия код на играта. Всичките им усилия, всичките им нови хрумвания, цялата енергия на последните (поне) две години е отишла на вятъра. Показателно е, че всички производители на игри изразиха своята солидарност с екипа на Гейб Нюел и се обявиха против всяка форма на използване на сорс кода. Красноречивата реакция на самия Нюел в съобщението му на горецитирания форум говори сама за себе си: "That sucks".

Александър Бойчев

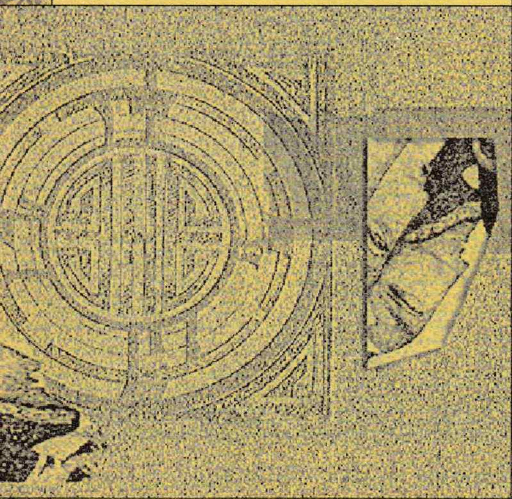
Компютърно пространство 2003

ПОБЕДИТЕЛИТЕ

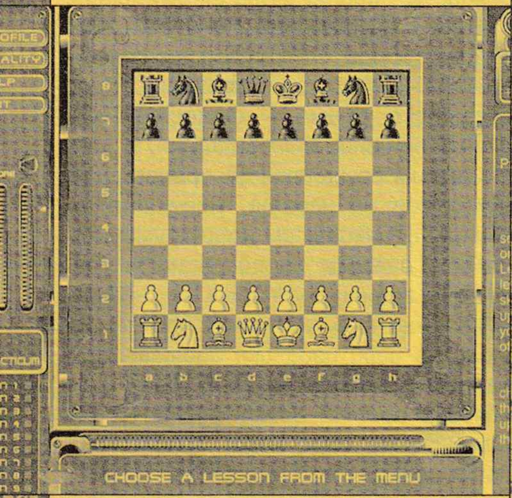
Компютърна анимация и дигитално видео
Officine pixel – "Microwaves"



Компютърна графика и дигитална фотография
Мария Стойчева



Офлайн мултимедия
Семко Семков – "Шах"



Електронна и компютърна музика
Werner Cee

На 16 октомври тази година се проведе петнадесетия пореден форум за компютърни изкуства Компютърно пространство 2003. За разлика от други години този път организаторите се бяха погрижили добре за рекламата и PR-а си и дори бяха успели да привлекат президента Георги Първанов като патрон на тазгодишното мероприятие.

Церемонията по награждаването се проведе в зала 10 на Националния дворец на културата в София и бе сравнително добре организирана. Категориите, за които се бореха над 400 участници от България и чужбина, бяха:

1. Компютърна графика & дигитална фотография
(.jpg, .bmp, .gif, .tga, .tif)
2. Компютърна анимация & дигитално видео
(.avi, .mpeg, .mov, .swf, avi-divx)
3. Компютърна & електронна музика, ориентирана към Drum'n Bass, Dub, Techno, Trance, House, Downtempo, Ambient, Breakbeat, Global, Noise, Exotica, digital DJ-culture, Experimental, New Age
(CD-аудио, .mp3, .wav)
4. Офлайн мултимедия
5. Уебдизайн, разделен на 5 подкатегории – изкуство & култура, общество&институции, развлечение& хоби, технологии&пазар и информация&медии.

Конкуренцията във всяка от категориите можеше да бъде окачествена по-скоро като относителна. Причината е една: творбите не бяха на много високо и професионално ниво, а и чуждите участници респектират журито и в повечето случаи обират наградите. :) Цялата процедура по оценяването се извършваше от комисия в разширен състав, която трябваше да пресее по 5 участници във всяка категория. След това следваше да се изберат първите трима участници за всяка отделна категория.

Целият форум Компютърно пространство обаче не приключи само с награждаването. На 17 и 18 октомври в НДК имаше презентации във всяка една от категориите, а на 17-ти за форума забиха българските Drum'n'Bass агенти от R.O.B.T.F.

Ако желаете да видите всички регистрирали се за конкурса и да се ориентирате на какво ниво са разработките, отидете на http://www.computerspace.org/registry_0.htm и разгледайте регистрираните за различните категории. Имайте предвид, че всеки един от вас би могъл да се пробва в някоя от тях, както и да спечели догодина?

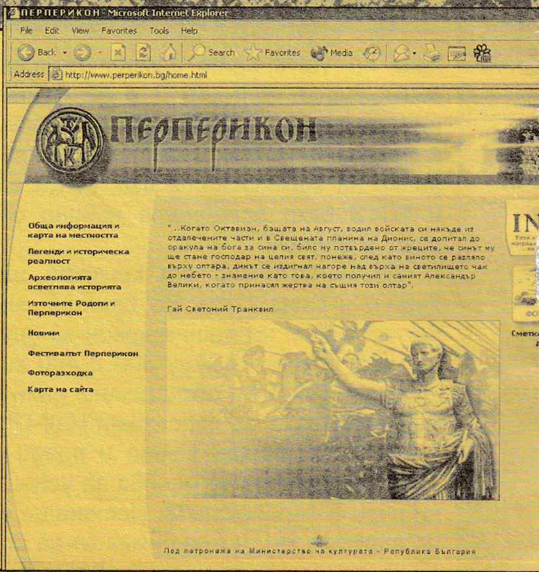
Общо взето цялата идея за това мероприятие е много добра. Ако участниците бяха повече и конкуренцията по-истинска, е повече от сигурно, че това събитие ще ше да се превърне в емблематично за българската IT общност.

Орлин Широв

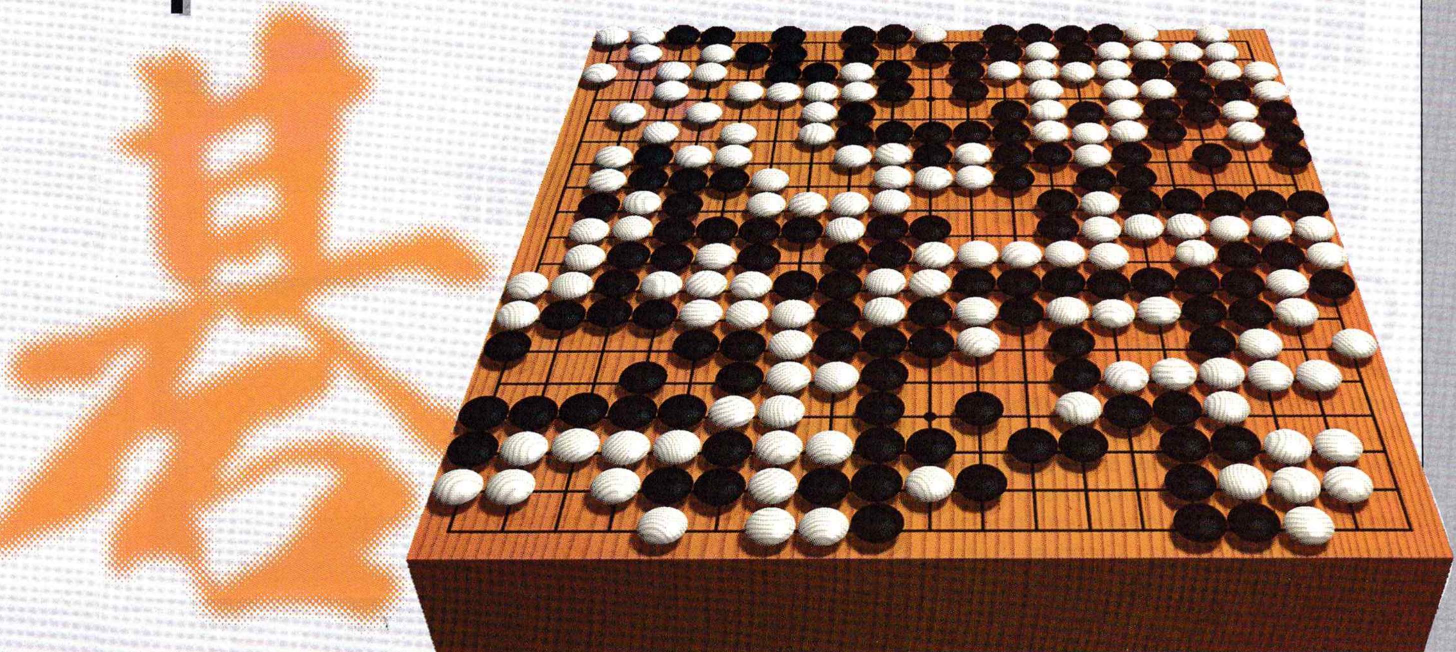
Computer Space 2003

ПОБЕДИТЕЛИТЕ

Уебдизайн
Изкуство и култура
Стаю Касабов
http://www.perperikon.bg
Общество & институции
Проект "Читалища"
http://www.chitalishte.bg
Развлечение & хоби
Жана Иванова
http://www.secretsbg.com
Информация & медии
Иван Христов и Антон Райжеков
http://www.speedguide.net
Технологии & пазар
Яни Гюлев
http://ibd.antipodes.bg



Играта Go



Наричат go японски шах. А дали е японски и дали е шах

Изпитвам преклонение към неща, идващи от древността, респект, който ме кара преди всичко да отделя дължимото уважение към историята. Изхождайки от официалните източници, играта go (позната като wei ch'i в Китай и baduk в Корея) възниква някъде преди 2500 и 4000 години и е едно от четирите изкуства в Древен Китай наред с музиката, поезията и рисуването. Според легендите император Yao я измисля, за да предаде на сина тактическите си умения за водене на битки. Конфуций препоръчва в свое съчинение, че е по-добре да играеш go, отколкото да стоиш без да правиш нищо. Най-старата записана игра датира от около 200 г. от нашата ера. Това е и началото на възходящия ѝ успех в Китай, който трае следващите 300 години. През вековете играта има многолика съдба – години наред е без подкрепата на императорите, по време на културната революция дори е забранена, за да се завърне отново през 1978-ма.

В Япония go пристига заедно с будистките монаси преди около 1300 години, за да намери благодатна почва за развитие сред самураите. С основаването на шогуната през 1602-ра go получава официално съдействие от правителството – създават се четири водещи школи, чиято единствена и основана цел е разработката на нови тактики и техники на go, по подобие на школите за боравене с меч и възпитание на самураи. И на японска земя играта търпи упадък – по време на епохата Мейджи през 1868-ма, но за кратко. В началото на 20-те на XX век с основаването на японската федерация по go, тя се завръща и се превръща в индустрия – големите компании влагат в играчи и турнири, вестниците публикуват колони с партии go, телевизиите излъчват състезания, а професионалните играчи са едни от най-богатите хора в Япония.

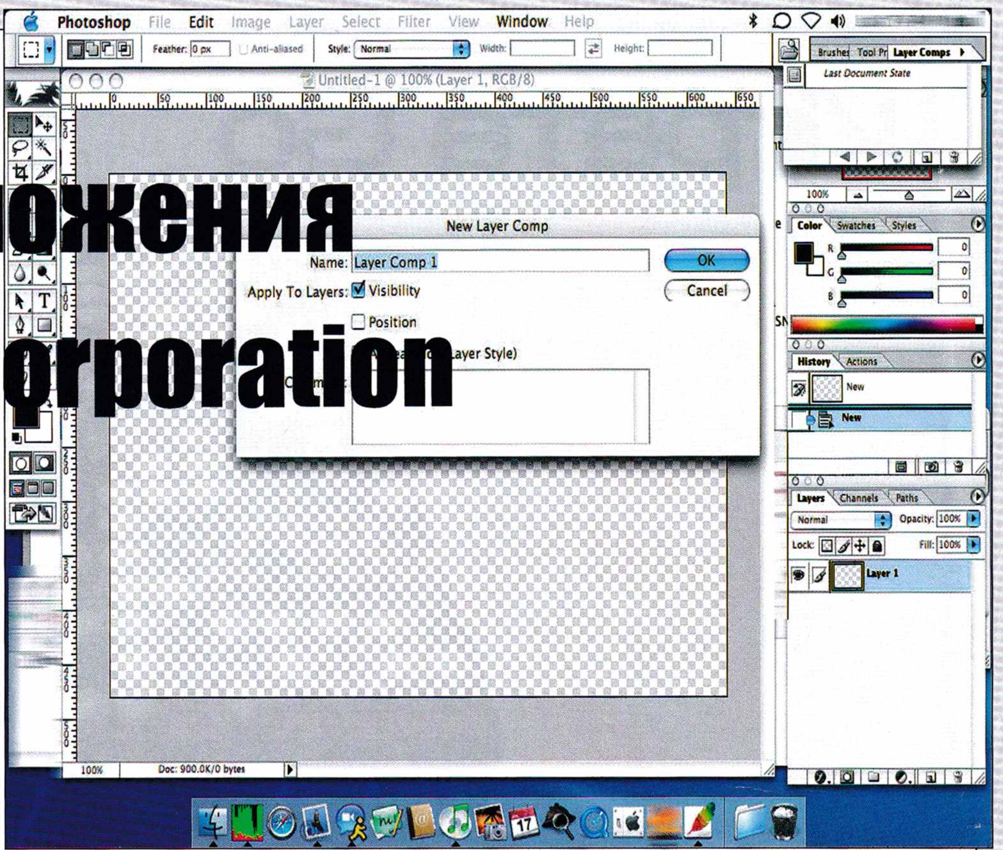
За всичките тези столетия външният вид и правилата на go остават непроменени и подчинени на основното правило – простота и изчистеност. Целта е да се завладее по-голяма територия от тази на противника посредством разполагане на пуловете. Go се играе на дъска (goban), която може да бъде с 9x9, 13x13 и 19x19 линии. Първите две модификации са предназначени за начинаещи, докато професионалните играчи и официалните състезания използват голямата конфигурация. Там, където се пресичат линиите, се поставят пуловете, като се ползват и външните сечения. Противниците ползват 180 бели и 181 черни пула – кръгли и колкото по-тънки, толкова по-добре. Правилото изисква пулът да се държи с показалеца и средния пръст. И за разлика от шаха, играещият с черните започва първи. Комплектът за игра се допълва от купите (go-ke), в които се съхраняват пуловете.

Материалите, от които са изработени елементите, могат да бъдат различни – пластмаса, стъкло, дърво, кост. Класическата дъска е дървена, с тънко начертани линии, образуващи 361 пресечни точки. На пръв поглед тя изглежда квадратна, но всъщност размерите на голямата (19x19) дъска са 16.5x18 инча, т.е. дъската винаги е малко по-дълга, отколкото широка. Тази асиметрия не е случайна, а илюстрира идеята, че всяка партия go е битка, в която победителят винаги е само един. Противниците започват от празна дъска. Изключение е случаят, когато играят неравностойни по сила противници – по-слабият по правило е с черните и разполага предварително свои пулове. Същинската игра започва едва между 30-ия и 50-ия ход, а изходът се решава към 250-ия ход.

Сложността на go е следствие не от правилата (едва няколко на брой), а от хилядите възможности за разполагането на пуловете. Основната и водеща идея при тяхното редене е да се образува непрекъсната редица, която да формира група, т.е. да завладее територия. Ако в нейните предели има пулове на противника, то те попадат в плен и след приключване на играта се махат от дъската. Крайният резултат се формира като се преброят завладените позиции. На усетилите желание да се докоснат go тази логическа екзотика, препоръчвам компютърна версия на go, намираща се на един от дисковете на списанието. Няма я истинската магия, но поне ще се уверите, че простите неща невинаги са такива, каквито ви се струват.

desi|re

Нови приложения от Adobe Corporation



От доста време насам се говори за нови версии на програмите на Adobe, но от скоро вече има информация, достатъчна за един бърз преглед на новите екстри. Като начало, този път след имената им не се мъдри цифра, а съкращението CS. Не му мислете много – не става дума за попфолка на игрите Counter-Strike, а за Creative Suite. Второ, програмите ще се появят на 24 октомври за PC и MAC, а дотогава не си правете труда да теглите архиви от e-mule, e-donkey и подобни, защото само сваляте преименувани файлове и трупате кредити на разни мърлячи.

Новите версии излизат в няколко варианта. Като ъпгрейд към предишна версия, като самостоятелни програми, като комбинация Photoshop и Imageready и две версии на гореспоменатия Adobe Creative Suite. Големият вариант, наречен Premium, включва с себе си Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Adobe GoLive, Adobe Acrobat 6.0 Professional и Version Cue. По-малката версия Creative Suite Standard ще съдържа Photoshop CS, Illustrator CS, InDesign CS и Version Cue. Повечето хора използват само Photoshop и затова ще се спра по-подробно на него.

Тъй като програмата все пак е сложна

да приемам, че сте запознати понe отгоре-отгоре с някоя от предишните версии, така че да не се налага да започвам от нулата с обясненията. Ако не сте, просто отворете брой 5 от 2002-ра на PC Mania (онзи с пича от Jedi Outcast на корицата) и погледнете статията за версия 7.

В панела File Browser, който служи за разглеждане на изображения без отделна програма, са добавени значителни подобрения и улеснения. Сложена е функция за търсене на картинки по metadata, възможност да се показват само картинки с определено разширение (само .jpg или .psd), направено е превю с възможност за автоматично намаляване на показания файл, както и опция за подреждане по име, дата, големина и подобни. Нещо като вграден вариант на ACDSee или IrfanView.

Поддръжката на "суровия" формат от дигитални камери (Camera Raw Format), което преди ставаше с отделен плъгин, сега е интегрирано в програмата. Това, от една страна, спестява пари (стойността на допълнението е 89 долара), от друга, е много по-удобно и лесно. Имайки предвид, че цифровата фотография навлиза все повече в професионалната работа, този ход на Adobe е похвален.

Друга полезна функция, пак свързана с цифровите фотоапарати, е коригирането на прекалено светлите и прекалено тъмните места по снимките. Вече не трябва да сте факир с Photoshop-а, за да оправите недобре направените или лошо сканираните снимки.

В палетата с хистограмата (графичното описание на цветовете в работния файл) е добавена опция за

постоянно ъпдейтване на графиката

Това се оказва доста полезно, особено когато се прави фина настройка на цветовете или строго се следи за определени техни параметри.

Следващата интересна новост е наречена Match Color. С нея може две изображения да бъдат визуално изравнени. Например имаме снимка, правена със светкавица, и такава, правена без. Разбира се, те са много различни като цвят. На ход идва Match Color – посочваме кое изображение като кое да стане и готово! Работи и при файлове с два или повече слоеве. Тогава посочваме лейра, като който искаме да станат другите.

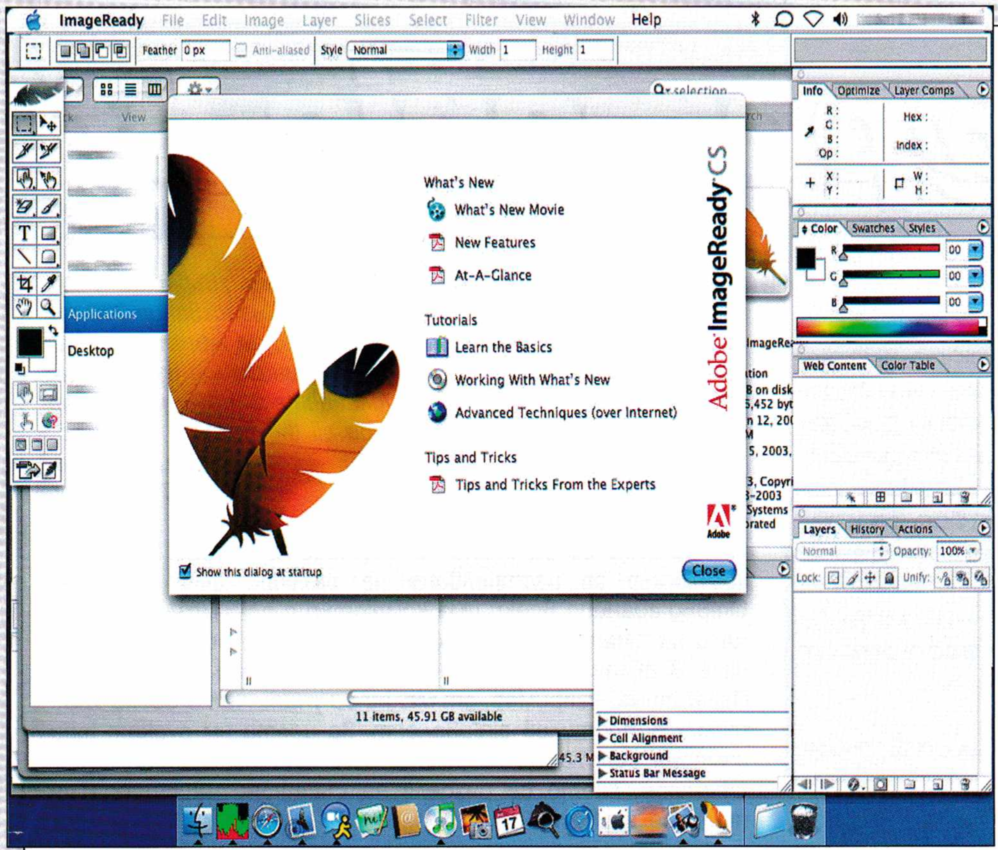
Друга интересна новост са Layer Comps. Те силно напомнят на Layer Set-овете от версия 7, но в тях може да има доста повече екстри – определени позиции на слоевете, ефекти, цветови корекции и подобни. Дефакто Layer Comps са няколко готови варианта на краен продукт във един файл.

Има написани и няколко нови ефекта. Силно впечатление прави Lens Blur, което е имитация на замазването от оптична леща на истински фотоапарат; не бива да се пренебрегва и пакетът филтри, които имитират определени фотографски техники, осветления и прийоми.

Други супер ефекти са новите Brush Strokes

за които обаче нямаше никаква допълнителна информация. В новата версия ще се появи и така наречената недеструктивна филтрация (Non-destructive Filtering), която ще позволи да се намали до минимум загубата на качество при обработката на изображения.

За да е пълно щастието и при работа с текст, има доста допълнения, като сред тях грее с особена сила Fit Text to Path. Това на по-прост език означава да си нарисуваш контур с каквато искаш форма и буквите, които напишеш, да го следват.



Подобна функция отдавна има в Illustrator, но ето че се появи и във PhotoShop! Другата приятна новина е вградената възможност за преконфигуриране на клавишните комбинации. Вече няма да е нужно да се помнят десетки варианти (най-налудничавия, който се сещам, е Ctrl + Alt + Shift + L и служи за автоматично настройване на контраста). Просто може да се дефинират собствени клавиши.

Освен всичко друго по модната напоследък тенденция за мултиюзерско ползване на едно PC, и в Creative Suite е наблегнато на тази екстра. При отварянето на всяка една от програмите може да бъде зареден user profile, който ще носи клавиатурните настройки, мониторните профили и дори разположението на палетите по екрана. Сменянето на профила ще става с кликане на просто меню и няма да изисква рестартиране на самата програма.

В следващото по популярност приложение – Illustrator, новостите са също са много. Струва си да се отбележат директният експорт към много разпространения векторен формат за swf, добавянато на Layer set и Layer Comps. Не са подминати и останалите продукти в Creative Suite, но информацията за тях са много оскъдна.

Колкото и да е неприятно, стигаме и до въпроса:

На каква машина ще върви това нещо?

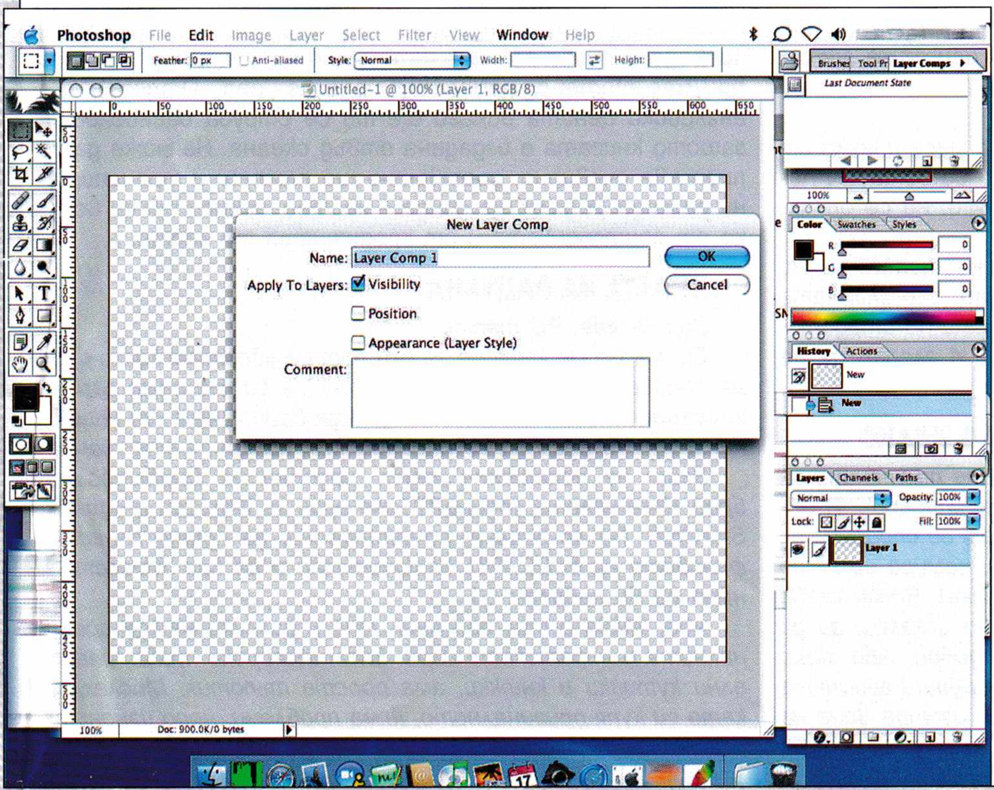
По официалната информация от Adobe програмите ще се “чувстват удобно” на PC с процесор поне Pentium III, Athlon XP, с 256 RAM и инсталиран Windows 2000 със Service Pack 3/4 или Windows XP. Това на практика отсвирва доста класове процесори и версии на Microsoft-ките операционни системи. А и тези са минималните изисквания. За собствениците на Macintosh нещата са в още по-черни краски. Ще им трябват последни поколения процесори (G4 и G5) и ще се поддържат само система над версия 10.

В нета се споменава за сериозни забавяния при използване на новостите и най-вече ефектите. Бета-тестер споделя, че Pentium4 на 2GHz при прилагане на Lens Blur с малка стойност, машината му изпадала в състояние на зимен мечешки сън. И това при файл с размер 1000 на 800 пиксела – формат далеч от използваните за изработка на календари, брошури и списанието, което четете в момента.

Появяват се и оплаквания

за лоша съвместимост с Win2000 със SP2, както и проблеми с някои модели по-стари видеокарти. Е, трябва да се има предвид, че става дума за бета версия... Лошата новина е евентуалното отпадане на Heal Brush от Tools. Това е много интересен инструмент за редактиране и корекции. Ако този инструмент изчезне, значи фирмата Shell & State Software, основана от Ben Weiss (един от идейните двигатели на Kai's Power Tools), е спечелила съдебното дело, което води в момента. Друга неприятна новина се нарича Product Activation. За да тръгне инсталацията на програмата, трябва да имате осигурена връзка с Интернет. По нея вашият сериен номер ще бъде преценен дали е истински или не, за да продължите. Производителите на защитата се кълнат, че практически тя е неразбиваема и последна дума на софтуерното кодиране и криптиране, но по мое лично мнение такова животно няма. Е, ще изчакаме малко и ще видим. А дотогава оставаме на Adobe PhotoShop 7.0.1!

Пеню Дачев



pisma@pcmania.bg

Здравейте, верни фенове на синитe странички! През този месец бяхте някак по-аналитични, по-концентрирани, по-така изобщо. Вълнувахте се силно и жежко относно разделението на PC-то и забавлението, продължило и в миналия брой от Жоро Пенков. И сякаш между другото националният ни отбор се класира за европейското. Във форума се радвате за това, а на мен не пишете, така ли? Нищо. Не се сърдя. Важното е, че отново ми писахте мисли дотолкова свежи, че да заслужават публикуване. Виж надолу...

Сашо Бойчев

ТЪПА ОФФЦА

Здравейте от Плевен. Няма нужда да казвам, че съм върл фен вашето списание, че сте най-добрите и т.н... Вижте сега, малко игри успяват да ми харесат така, че да цъкам някоя денонощно (освен когато съм на даскало). Определено Gothic II ми привлече вниманието дотолкова, че да стана голям фен на играта.

Отивам директно на въпроса – за да стана fire mage, трябва да взема 1000 жълтици и овца. Проблемът ми е, че не мога да взема проклетата овца. Отивам аз до манастира и гледам един муфри седи отпред. Аз имам 1028 жълтици, месо и кожа от овца и оня идиот не ме пуска да стана fire mage. Отивам аз при фермерите да взема овца, обаче онези селяни не казват нищо за овци и как можем да ги trade-нем, а твърдо съм решил да стана mage. Please, heeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeelp!

Между другото имате страхооооооооооооотен форум. Продължавайте в същия дух!

Ваш покорен леден фен Ice_elf.
П.п. Ама форумът ви е наистина готин!
Методи Николаев ice_elf@abv.bg

Що изяде овцата, бе-е? А? Само малко месо и кожа от овца (кожа или руно, дай да се разберем) си оставил! Лакомник – когато пѐче плешката с картофи, не се оплакваше.

P.S. Да оставим твоя вълчи апетит настрана, да ти кажа, че овците са при фермата на Онар, зад главната постройка. Намери пастира (ще го познаеш по стадото) и от него си купи така желаната овца. И гледай да не изядеш и нея.

ЗА НЕКОЛКОСТОТИН МЕГАХЕРЦА ПО-МАЛКО

*Здравейте! Здравейте вие, които имате претенции за това, че правите едно прилично геймърско списание. И може би успявате, народът ще каже. Купувам си списанието от време на време и да ви кажа честно, намира се нещо полезно в дисковете (някоя друга програмка). Всеки казва и отмята по някоя препоръка към вас, но искам и аз да отправя една, която, ЗНАМ, всеки ще одобри. Абе хора, слагайте и по 2-3 малки, свежи и разтоварващи геймчета в тези дискове, бе! И не всеки има PC за изстрелване на ракети. Тоест колко ли са. Направо ме хвърляте в оркестъра с тези демо еднодневки с мин. изисквания 700 мегахерца и прочее. Колко хора мислите, че могат да си ги пускат, питам аз. Колко са? А и те винаги ще изкарат някой error или *.not found. Моля, слагайте в тези дискове нещо по-човешко и свежо. Wish you all the best!*

Джани Исметов
djanism@yahoo.com

Чувал ли си за война на световете? У нас всеки има компютър за изстрелване на ракети, ама съветски. Отвъд граница всеки има компютър с по няколко гигахерца и не смята да се занимава с ракети, освен ако това не е в областта на личните му интереси и хобита – в Палестина, например, от малки ги учат, че не всеки пластилин е тротилов еквивалент. За целта им пускат триизмерна симулация на камионче с мнооого пластилин по стените, което се разделя на съставни части при натискане на бутона Enter.

Поуката – не си играй с ракети. Купи си Monopoly. Винаги тръгва.

СМЯНА НА РОЛИТЕ

Видях статията ви за Lionheart и по-точно фигуриращите в нея фрази "ролева система" и "D&D", че се сетих да ви питам: Имате ли някаква представа откъде мога да закупя "Dungeon & Dragons:Player's handbook" (английското издание). Питам ви, защото не можах да намеря българскки сайт, откъдето да я купя, а в чуждестранните е на астрономически цени и не мога да бъда сигурен дали ще я получа, ако платя.

Павел
pavel_89@infotel.bg

За съжаление, Павка, ролевите аксесоари мъчително продължават да отсъстват от българския пазар. С книгите нещата стоят малко по-добре, като съществува преведена първа ревизия (виж какво ще откриеш на адрес ftp://free.internet-bg.net/books/Dungeons and Dragons). На английски цената винаги ще ти се струва баснословна, защото книгата е издадена отвъд океана. Не може да го преплува очевидно, съответно ще платиш и транспортни разходи. А дали ще дойде – честно, зависи преди всичко от пощальонката и от кредитната ти карта...

СИЛАТА НА ПАДУАНА

Здравейте, PC mania!

Ей, много ме кефите. Всеки път се уверявам колко много фенове имате, като вляза в сайта ви. Не само заради класациите ви, а и защото зарежда бавно (не е от интернета :))). Та сега да се насочим към конкретната тема.

Защо не направите тест, подобен на Диаблото от брой 10-миналата година? Може един за WarCraft и един за StarCraft. Но по-реални, по-интересни, да стане благо на феновете на BLIZZARD, включително и на вас. Мислете – няма да ви навреди. :))

Абе, каква е тая огромна цена и разлика между оригиналните и пиратските игри. Знам авторски права, специални кутийки и книжки, ама просто тъпотия. Мислех, че като си купя оригиналното, няма проблеми, нооо изненада-

аа! То са кракове, то са проблеми – направо скръб. Та искам да ми кажете дали така са си оригиналните игри или не е така.

Последното ми желание е да сложите някой плакат на Star Wars Jedi Knight III: Jedi Academy. Защото моята съдба е да стана истински джедай. Дарт Вейдър ли чух? Оня що не ходи да си копа гроба с меча?

Е, засега това от мен. Чао и не ме пренебрегвайте, че и без това съм мноо кисел, заради мъчилището!

And may the Force and the Horde be with you! :))

stef_the_best@mail.bg

P.C. Специални поздрави на Влади! Strategy guide-ът му беше супер! :)

Хей, Стеф, много добра идея е това с анкетите. Ще почешем междуушните си пространства и може и да родим отново гениално проникновение под формата на тест. Но StarCraft и WarCraft е взривоопасна тема – бих очаквал впоследствие канонада от обвинения, че сме пристрастни към един от двата лагера. Не е лека съдбата на арбитъра. Другият отбор винаги ще вижда дузпа в центъра на игрището...

Въпросът ти за оригиналните игри е много оправдан. Като производство те не са чувствително по-скъпи от пиратските копия (вече). По-голямата цена обаче се формира от нещо, което не можеш да пипнеш, което е твърде абстрактно – интелектуална собственост. Това са авторските права на дизайнера, на програмиста, на целия екип по създаването на играта. И те хляб ядат, и те обичат да има мръвка до комата. Съвсем друг въпрос е, че понякога се чудя дали не предпочитат черен хайвер с оглед размера на тяхната надница?! Особено с оглед на цитирания от теб проблем с кръпките – основен белег за недовършена работа. Но така е в шоубизнеса – плащаш повече, не за да получиш винаги повече.

Дерзай, млади падуане.

МАЦКИ В КАТАКОМБИТЕ НА DIABLO – ВХОД СТРОГО ЗАБРАНЕН!

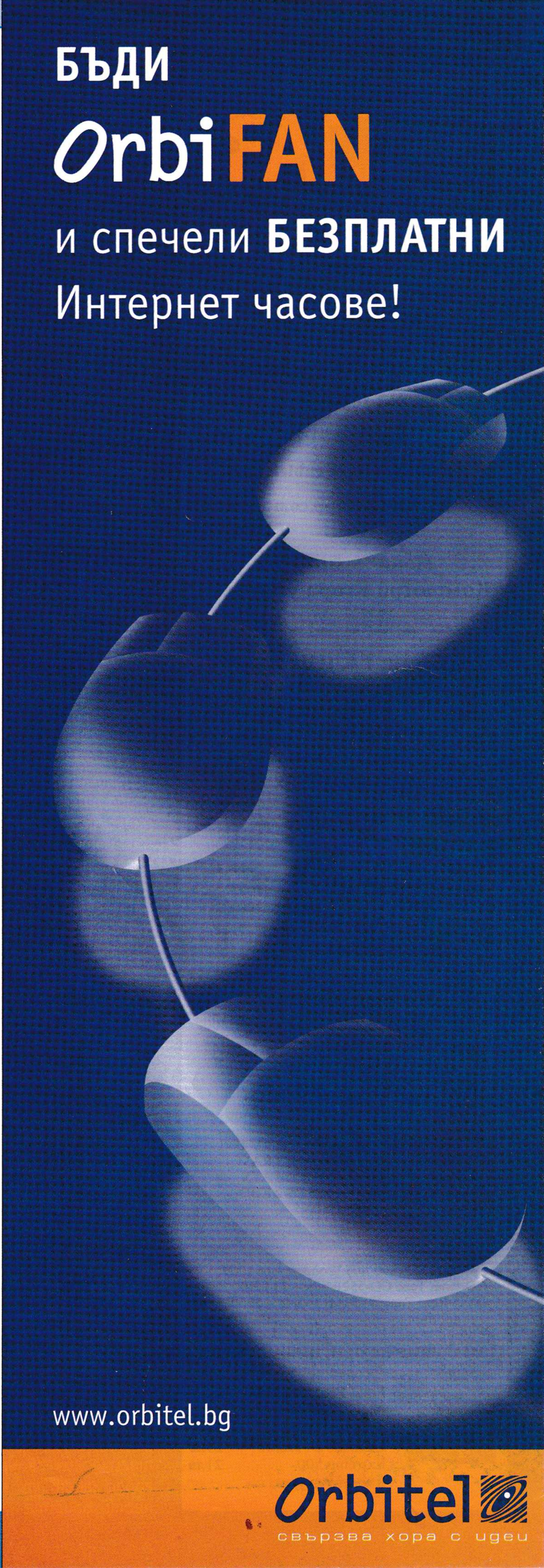
Здравей, Сашо! Не мога да разбера едно – защо винаги трябва да се стига до мацките; те ли са най-важното в живота?!? Плюс това изобщо не се смятам за последовател на Ботев или други тем подобни "поетчета". :) И след като изяснихме този въпрос, смятам да Ви занимая отново с Diablo. Това, което пише на стр. 12 от последния брой, че е възможно да се работи по Diablo III, е супер яко. И като прочетох това, се замечтах ...

Няма ли да е зверско ако в Diablo III вместо с изтърканите Sorc, Ama, Barb, се играе със силите на Мрака. Например да влезем в кожата на някои от генералите на Diablo, търсещи отмъщение за смъртта на своя господар, и да трепем бойците на Светлината. И след като избием всички добри, да трябва да изпратим архангела Tyriel в Рая – там, където му е мястото. Може именно той или пък дядката Cain да бъде последният бос. Не ви ли се е искало да притежавате някои от силите на Diablo и да строшите мутрата на Akara, Cain или Tyriel??? (Едва ли). Не ви ли се е искало да водите лично обсадата на Harrogath и да избивате войните варвари? (едва ли).

Тази идея може да се роди само в някои болен и обсебен мозък като моя. Но съмнявам се, че Близзард ще продължат Диабло поредицата точно по този начин. Обаче не ви ли се е искало ...?

Петър Димитров
flame_seeker@europe.com

Да, Пешо. Те са най-важното. Най-важното извън катакомбите на Diablo, естествено.



PC MANIA TOP 10

Класация на месеца

1. WarCraft III Frozen Throne	**19.21 %**	**(369)**
2. Championship Manager 4	**9.32 %**	**(179)**
3. StarWars Jedi Academy	**8.90 %**	**(171)**
4. Counter-Strike	7.55 %	(145)
5. Diablo II: LoD	7.44 %	(143)
6. SratCraft: BroodWar	6.87 %	(132)
7. GTA Vice City	5.62 %	(108)
8. Age of Mythology	4.37 %	(84)
9. Tony Hawk's 4	3.38 %	(65)
10. FIFA 2003	3.18 %	(61)

АНКЕТА

Любимата ви телевизионна игра?

Нямам телевизор!	**28.90 %**	**(228)**
Стани богат	**22.56 %**	**(178)**
PlayStation 2	**16.10 %**	**(127)**
Руска рулетка	7.98 %	(63)
SEGA	6.34 %	(50)
Nintendo	4.82 %	(38)
PlayStation 1	4.69 %	(37)
XBox	3.80 %	(30)
Треска за злато	2.28 %	(18)
Семейни войни	1.90 %	(15)
Nintendo GameCube	0.63 %	(5)

PC Mania Top 10

Забелязахте ли? Забелязахте ли как в дъжда водният потоп активира свлачището на променливата фенска любов и как подреждането на най-играните игри в ТОП 10 стана с поне една идея по-интересно? На върха е WarCraft III, но това не изненадва никого – крайно време е да спрат провокациите и спекулациите, че изборът е нагласен. На желаещите да се убедят ще бъде предоставен списък с IP-тата на гласувалите. Можем да разгледаме списъка на живо от редакцията на списание PC Mania. Втори обаче е Championship Manager 4. Тихите води са най-дълбоки, сякаш се опитваше да ни убеди времето, докато изливаше отгоре ни тонове вода. В сянката на голямото "дърво" на Blizzard-овия най-голям син, в мрачността на върхоподножието сме свидетели на нов вицешампион. Едва ли феновете на футболните симулации биха могли да си пожелаят нещо повече. Или не съм прав? Бронзовият медалист в сърцата на играещите разпалено по домове, геймзали и компютърни "гнезда" е Jedi Academy. Казаното през миналия месец, че "...може още, по пътя към върха. Впечатляващ резултат за младеж, който има огромен потенциал и амбиции за короната, там, най-отгоре" важеше с пълна сила и през октомври. Тенденция, усетена в зародиш. Дайте рамо да се превърне в закономерност! Четвърти е Counter-Strike, следван плътно от Diablo II. Ветераните в областта на първокласното киберзабавление издухват с няколко обиколки млади меракли като Republic или Enter the Matrix. Това прави и доайенът в стратегическия жанр StrarCraft, заемащ гордо шестото място. Причината за нестихващата любов на феновете към този вид игра е сравнима с търсенето на автомобили "Жигули" и до днес – романтика, желание за харчене на малко пари (за компютър в случая) и разкази на близки и роднини за добро прекарване някога. И аз съм романтик. Седми е доскорошният първенец GTA 3: Vice City, който потъва в коловозите лепкава кал, изровени от мощните автомобили във "вице-града". Осми е Age of Mythology, празнуващ завръщане в чарта, очевидно под влиянието на появилия се през този месец експанжън The Titans. Масираното присъствие на спортни игри в надпреварата се продължава от Tony Hawk`s 4 и FIFA 2003 – иде версия 2004 и направо не ми се мисли. След като се изписаха толкова кофи мастило за телевизионните игри, решихме все пак да ви попитаме коя, аджеба, е вашата любима телевизионна надпревара. За съжаление се оказа, че по-голямата част от вас не притежават лични телевизори и прекарват времето си, вторачени в синеещия монитор в поза игнориране на случващото се по електронните медии. Други пък гледат всяка вечер "Стани богат" и мечтаят да им се обадят да спечелят някой и друг лев и те, защото познават отговорите на въпросите до 2000 лева. Трети пък вече имат 2000 лева и практикуват лайфстайл с геврек между пръстите, кръстосани крака и Final Fantasy X като форма на дзен пречистване от ежедневния стрес. Различни хора, различни вкусове, но само едно списание – PC Mania се обявява в подкрепа на надплатформеността. Над платформите ще бъдем и занапред, като начало през следващия месец.

Посетете www.pcmania.bg – вече знаете защо, нали?

Цени за абонамент

	без диск	с диск
3 бр.	5.70 лв	11.70 лв
6 бр.	11.40 лв	23.40 лв
12 бр.	22.80 лв	~~46.80 лв~~ 42 лв

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!

Как да се абонирате

- С пощенски запис на адрес: София 1000 пл. "Славейков" №2 А, за PC Mania, на името на Олга Георгиева Вълчева
- Направо в редакцията. Справки на 986 1493 и 986 3819

Клубове, които продават броеве на PC Mania

Бургас: Виртуала - ул. "Вардар" №1, (под Ритуалната зала), **Корубата** - ж.к "Славейков" (до бл. 59 и 60), **Храма** - ж.к. "Меден рудник" (до бинго "Космос"), **Уест** - ул. "Тутракан" №4
Монтана: ул. "Иван Аврамов" №9
Пловдив: "Петко Д. Петков" №12
София: Мрежата - бул. "България" и бул. "Гоце Делчев", **Маската** - ул. "Д-р Стефан Сарафов" №24, **Микроинвест** - ул. "Опълченска", **PC Mania** - бул. "Скобелев" №40 (ул. "Люлин планина"), **Матрицата** - ж.к. "Лозенец", ул. "Крум Попов" №64, **Микрофон и Мишка** - бул. "България" и бул. "Д.Несторов", **Инферно** - ж.к. "Младост 1, Пазара, ж.к. "Славия", бул. "Цар Борис III" №128, **Кобо** - бул. "Дондуков" 39 и ул. "11 август", Магазин **Canadian Technology** в София - ж.к "Света Троица", бул. "Пиротски" бл. 75

Ако сте геймклуб, какво по-логично от това да печелите като продавате пълната гама от броевете на PC Mania? За целта вие купувате 30 избрани от вас бройки (с диск или без) от вече излезли броеве на списанието и получавате безплатен стелаж.

Освен това: вписваме ви като наш разпространител в списанието – още геймъри ще научат за вашия клуб.
Побързайте – телефоните за контакт са:
(02) 46-50-63, 944-45-70

PC MANIA 11/2003 #1

ИГРИ

LOTR: The Return of the King
R.C. Cars
Nosferatu
Lock On

ЕКСТРИ

Icy Tower 1.2 - Безплатна и пристрастяваща игричка. :-)
Go - Японска логическа игра.
LogoManager for Nokia Phones V1.3 - Направете си и качете на своята Nokia картинки, лога и мелодии.
PolyPhonix studio - Полифонични мелодии за Nokia.

ПРОГРАМИ

EasyWebEditor - Професионален редактор за уебстраници. ОС: Windows (all), Лиценз: Freeware
SANDRA Standard 2004 - Тестове и детайлна информация за вашия компютър. ОС: Windows (all), Лиценз: Shareware
SpamPal 1.52 - Антиспам филтър за e-mail. ОС: Windows (all), Лиценз: Freeware
Power Defrag 3.01 - Дефрагментира и проверява за грешки вашия харддиск. ОС: Windows 95/98/Me/XP, Лиценз: Freeware
AbsoluteShield Internet Eraser Lite 2.47 - Изтрива информацията за сайтовете, които сте гледали. ОС: Windows (all), Лиценз: Freeware
mIRC 6.11 - Програма за чат. ОС: Windows (all), Лиценз: Shareware
AntiVir Personal Edition - Антивирусна програма, безплатна за домашни потребители. ОС: Windows (all), Лиценз: Freeware/Shareware
NVIDIA Detonator Drivers 2000/XP 45.23
NVIDIA Detonator Drivers 9X/ME 45.23



Печеливши от анкетата на PC Mania

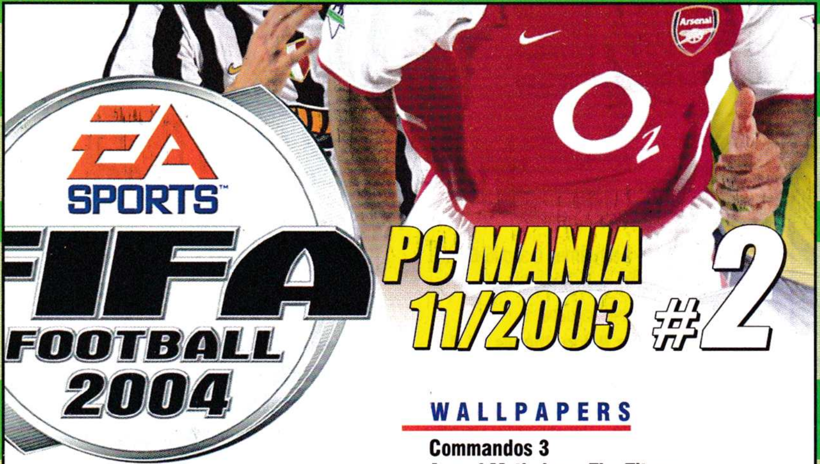
Николай Недев - Варна
Христо Мохамед - Плевен
Петко Чубуров - Русе
Ангел Лаков - София
Петър Цветанов - Луковит
Стефан Желязков - Стара Загора
Християн Енчев - Варна
Димитър Лилов - София
Силвия Чулева - Враца
Христо Христов - Пловдив
Иван Руменов - София
Иван Иванов - Добрич
Калина Пушкарова - София
Радослав Илиев - Плевен
Анжело Кирилов - София
Радослав Трифонов - Козлодуй
Владимир Георгиев - Русе
Илия Банчев - София
Деян Георгиев - Плевен
Георги Марков - Пловдив
Иван Пуков - Карлово
Петко Божинов - Лом
Адриан Адрианов - София
Владимир Любенов - Кюстендил
Георги Ефремов - София
Антон Точев - Плевен
Йордан Йорданов - Добрич
Иван Иванов - Гълъбово
Мартин Димитров - Радомир
Йоан Аспарухов - София

Печеливши от играта на Gramis

Кирил Желязков - Стара Загора
Даниел Петков - Шивачево
Ясен Неделчев - София
Иван Хаджийски - София
Георги Узунов - Пазарджик
Михаил Стоименов - Благоевград
Стоян Стоянов - София
Иван Трайков - Хасково
Владимир Станчев - София
Деян Георгиев - Плевен

Честито!

Играта продължава



WALLPAPERS
Commandos 3
Age of Mythology: The Titans
Max Payne 2

ИГРИ
FIFA 2003
Judge Dredd vs. Judge Death - 3D Action
LOTR: War of the Ring - RTS
Worms 3D - Strategy

BEST FREE SOFT
Express CD-Ejector 1.0.6
Color Choose 1.2
Context Magic 1.0.b1
Daemon Tools 3.41
Free Multi Clipboard 3.30.003
InfoTag Magic 1.0
QuickTime Alternative 1.16

ТРЕЙЛЪРИ
Max Payne 2
Unreal Tournament 2004

Може да си изрежете обложка за диска!

1=2

Отново всеки, който има поне 1 игра на Gramis, може да спечели безплатно втора – вече RC Cars! Достатъчно е да ни напишете първото изречение от стр. 6 в книжката на една от следните игри:

HARD TRUCK, MARCH!, ECHELOM:WW, SPELLS OF GOLD, ECHELON, SOLARIS 104, PARADISE CRACKED, ДЖАЗ И ФАУСТ, RED SHARK, HIRED TEAM

Първото изречение на играта ....е:
....
....
....
....

Купих си играта от (кой магазин или друго място):
....
....



Напишете на пощенския плик трите имена и адреса си и изпратете попълнения талон на адрес: София 1000, ул. "Стефан Караджа" №5, за PC Mania. Първите 10, попълнили всичко правилно, печелят.
Моля, не изпращайте писма с препоръчана поща.

Спечелете с GRAMIS



Елате в Inferno

PC MANIA

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 11 (67) НОЕМВРИ 2003

Автори
Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Васко Чаворски
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Георги Пенков
Димитър Трифонов
Еленко Еленков
Ивелин Г. Иванов
Кирил Илиев
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Радослав "Роро" Кавалджиев
Свилен Енев
Сергей Ганчев
Стоян Спахиев
Христо Танушев

Дизайн и предпечат
Десислава Младенова
Росен Вучев
Пеню Дачев

Редакция
София 1000
ул."Стефан Караджа" №5
тел.: (02) 987-47-19
redakcia@pcmania.bg

Реклама и маркетинг
София 1000
пл. "Славейков" №2
тел.: (02) 986-38-19, 986-14-93
reklama@pcmania.bg

Велчо Стефанов
Любомир Кръстев
Олга Вълчева

Петър Табов

Интернет от
Headoff G. I.
http://www.headoff.com

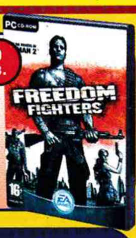
Дисковете са произведени от
CHSL България

Печат
ДЕЛТА+ Димитров и сие www.deltaplus.net 032/ 630-642

Age of Mythology	99,50 лв.	F1 Championship Season 2000	34,00 лв	**НОВО The Thing**	24,00 лв	Star Trek Voyager: Elite Force 2.	77,00 лв
Aliens vs Predator	19,95 лв	F1 Challange '99-'02	89,95 лв	**НОВО Mace Griffin Bounty Hunter**	69,95 лв	Star Wars: Dark Forces 2 + Mysteries of the Sith	29,95 лв
Aliens vs Predator 2: Primal Hunt	29,95 лв	Gabriel Knight 3	19,95 лв	Mafia	77,00 лв	Star Wars: Episode I Racer	29,95 лв
Anno 1503: The New World	49,95 лв	Global Operations	59,95 лв	Mat Hoffman's Pro BMX	77,00 лв	**НОВО Star Wars: Jedi Academy**	77,00 лв
Battlefeld 1942	69,95 лв	Grim Fandango	29,95 лв	Medal of Honor: Allied Assault	69,95 лв	Star Wars: The Phantom Menace	29,95 лв
Battlefeld 1942: Road to Rome	44,00 лв	Ground Control + Ground Control Dark Conspiracy	19,95 лв	Medal of Honor: Allied Assault Spearhead	49,95 лв	Star Wars: Rogue Squadron	29,95 лв
НОВО Battlefeld 1942: Secret Weapons of WW II	44,00 лв	GTA Vice City	77,00 лв	**НОВО Medal of Honor: Allied Assault Breakthrough**	**44,00 лв**	Star Wars: X-Wing Alliance	29,95 лв
BloodRayne	69,95 лв	Gunman Chronicles	24,00 лв	Medieval Total War: Viking Invasion	44,00 лв	Star Wars: Galactic Battlegrounds + Clone Campaigns	44,00 лв
C&C Generals	69,95 лв	HalfLife Generation 3 (Counter-Strike, Half-Life, OpFor, Blue Shift)	73,00 лв	**НОВО Metal Gear Solid 2 Substance**	59,95 лв	Stronghold: Crusader	77,00 лв
НОВО C&C Generals: Zero Hour	39,95 лв	Harry Potter and the Chamber of Secrets	49,95 лв	Midtown Madness 2	99,50 лв	Stronghold Deluxe	59,95 лв
C&C Red Alert 2: Yuri's Revenge	44,00 лв	Harry Potter and the Philosopher's Stone	49,95 лв	Morrowind	77.00 лв	Sudden Strike 2	69,95 лв
C&C Red Alert 2	24,00 лв	Heroes IV (изцяло на български)	49,95 лв	Myth III: The Wolf Age	69,95 лв	SWAT 3 Elite Edition	19,95 лв
C&C Renegade	49,95 лв	Heroes IV: Winds of War	49,95 лв	NASCAR 2003	49,95 лв.	The Thing	69,95 лв
Casino Empire	69,95 лв.	Heroes IV: The Gathering Storm	39,95 лв	NFS 4: Road Challenge	24,00 лв	The Sims: Deluxe (The Sims + Livin' It Up)	69,95 лв
Celtic Kings	29,95 лв	Heroes IV: The Gathering Storm (изцяло на български)	39,95 лв	NFS 5: Porsche 2000	39,95 лв	**НОВО The Sims: Double Deluxe** (Съдържа: The Sims™, The Simsc™ Livin' It Up, The Sims™ House Party, The Sims™ Creator	**49,95 лв**
Civilization III Play The World.	44,00 лв	**НОВО Homeworld 2**	77,00 лв	NFS 6: Hot Pursuit 2	77,00 лв	The Sims: House party	39,95 лв
Colin McRae Rally 3	69,95 лв	**Hulk**	**69,95 лв**	NHL 2003	77,00 лв	The Sims: Hot Date	39,95 лв
Comanche 4	29,95 лв	IGI 2	77.00 лв	No One Lives Forever 2	69,95 лв	The Sims: Livin' It Up	39,95 лв
Curse of Monkey Island, The	29,95 лв	IL-2 Shturmovik	44.00 лв	Operation Flashpoint GOLD	83,00 лв	The Sims: Unleashed	39,95 лв
Delta Force 2	19,95 лв	Indiana Jones & the Emperor's Tomb	77,00 лв	Prisoner of War	59.95 лв	The Sims: On Holiday	39,95 лв
Delta Force: Task Force Dagger	24,00 лв	**НОВО IndyCar Series**	**69,95 лв**	Rainbow Six: Raven Shield	69,95 лв	The Sims: Superstar	39,95 лв
Delta Force 3: Land Warrior	29,95 лв	ISS 3	59,95 лв	Rayman 3 (+подарък: джойпад)	63,00 лв	TOCA Race Driver	69,95 лв
Delta Force: Black Hawk Down	69,95 лв	James Bond 007: Nightfire	69,95 лв	**НОВО RC Cars**	**19,90 лв**	Tropico 2: Pirate Cove	77,00 лв
Diablo 2	54,00 лв	Jurassic Park: Operation Genesis	59,95 лв	Schizm	39,95 лв	Tropico Gold	59,95 лв
Diablo 2 Lord of Destruction	44,00 лв	LEGO Creator: Harry Potter	29,95 лв	Shogun: The Mongol Invasion	49,95 лв	**Tzar**	**9,95 лв**
Die Hard: Nakatomi Plazza	24,00 лв	LEGO Creator: Harry Potter and the Chamber of Secrets	29,95 лв	Serious Sam	34,00 лв	Unreal 2	83,00 лв
Dino Crisis 2	29,95 лв	LEGO Footbal Mania	29,95 лв	Shadow of Memories	59,95 лв	Vietcong	77,00 лв
Empire Earth (на български език)	**39,95 лв**	LEGO Racer 2	29,95 лв	Silent Hill 2 Director's Cut	59,95 лв	WarCraft III	69,95 лв
Empire Earth: The Art of Conquest	44,00 лв	Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring	69,95 лв	SimCity 3000	29,95 лв	**Warcraft III The Frozen Throne**	**59,95 лв**
Emperor: Rise of the Middle Kingdom	69,95 лв.			SimCity 4	69,95 лв	Warlords Battlecry II	77,00 лв
Enter the Matrix	77,00 лв			**НОВО SimCity 4: Rush Hour**	**49,95 лв**	X-MEN 2: Wolverine's Revenge	77,00 лв
Escape from Monkey Island	29,95 лв			Solider of Fortune II Gold	59,95 лв		
FIFA 2002	24,00 лв			Splinter Cell	69,95 лв		
НОВО Freedom Fighters	77,00 лв			StarCraft + Brood War	34,00 лв		

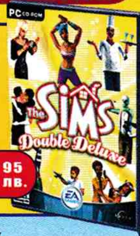
FREEDOM FIGHTERS

77,00 лв.



В един свят, в който Съветският съюз е спечелил студената война, по улиците на Америка се заражда конфликт на живот и смърт. Предстои ви да поемете ролята на средностатистически нюйоркчанин, който постепенно се превръща в безстрашен боец и успява да сложи началото на истинско съпротивително движение. Freedom Fighters е заглавие със интригуващ, екипно ориентиран стил на игра, действието в което се развива по улиците, в метрото и из постройките на окупирания Ню Йорк.

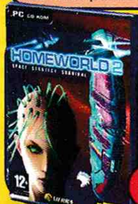
THE SIMS: DOUBLE DELUXE



PC игра номер едно на всички времена ви предлага най-добрата причина да станете част от феномена The Sims™! The Sims Double Deluxe включва първата хитова игра плюс най-голямата доза Sims, която можете да откриете в едно единствено издание – допълненията The Sims Livin' It Up и The Sims™ House Party, и редактора за нови елементи The Sims Creator.

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК **69,95 лв.**

HOMEWORLD 2



Ако вече сте изиграли първата игра, можем само да уточним, че Homeworld 2 е всичко, за което сте мечтали през последните две години. Ако за пръв път се срещате с безспорно най-оригиналната стратегия в реално време, от времето на Dune 2 насам, ние можем само да ви завиждаме. Очаква ви най-вълнуващото космическо приключение на времена!

77,00 лв.

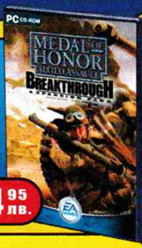
STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY



Значи искате да бъдете рицари джедаи? Добре дошли в школата на Люк Скайуокър и Кайл Катарн, тогава! Изберете външност и оръжие за своя герой и се впуснете в поредица от завладяващи приключения, овладявайки нови и нови умения от Светлата и Тъмната страна на Силата. Магическата вселена на "Междузвездни войни" ви очаква!

77,00 лв.

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT BREAKTHROUGH



Това официално допълнение към хитовата поредица Medal of Honor Allied Assault ни отвежда в периода 1943-1944 година, когато се решава съдбата на Европа. Breakthrough включва 11 нови сингълплейър нива и 9 нови мултиплейър карти, плюс нови места на действието, нови оръжия, нови войници и един изцяло нов мултиплейър режим, Liberation.

44,95 лв.

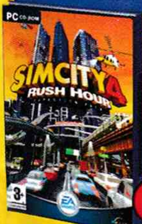
THE SIMS: SUPERSTAR



В новото официално допълнение към The Sims, най-продаваната игра на всички времена, вие ще можете най-после превърнете в реалност мечтите на вашите Симове за световна слава и несметни богатства. Изберете за своите творения кариерата на рок звезда, на филмова легенда или пък супермодел и проверете какви изненади ви е подготвил този път екипът на The Sims.

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК **39,95 лв.**

SIM CITY 4: RUSH HOUR*



Поемете пълния контрол върху превозните средства на вашия град с това официално допълнение към SimCity 4. Може би пожарните са "заседнали" в улично задръстване на път за разгарящ се пожар? Решавайте проблемни мисии с банкови грабежи или кражби на автомобили и спечелете така нови сгради и автомобили за играта. Натиснете газта до дупка със SimCity 4: Rush Hour и оптимизирайте живота на своите съграждани.

* За да играете Rush Hour, ви е необходима пълната версия на SimCity4.

49,95 лв.

C&C GENERALS: ZERO HOUR



Близо година след излизането си Generals все така няма конкуренция на ниво графика, поне в рамките на жанра. Сега екипът на играта е съумял да усъвършенства значително и баланса на играта, което на практика отваря нова страница в геймплея на това заглавие. Към всичко това, разбира се, са добавени и повече от задължителните нови единици и карти, както и един далеч по-интригуващ single player режим.

39,95 лв. С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

BATTLEFIELD 1942: THE SECRET WEAPONS OF WORLD WAR II



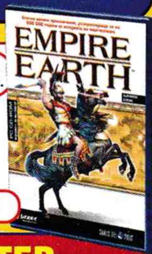
Този път EA ни предлагат нещо повече от обичайния "expansion pack"! Новите оръжия и елементи в поредното допълнение към Battlefield 1942 идват, за да добавят към перфектната атмосфера на играта нова, интригуваща нотка. Секретните военни проекти на Втората световна война са на ваше разположение, за да пренапишете нейната история!

44,00 лв.

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

EMPIRE EARTH

39,95 лв.



За пръв подобна наистина епична стратегическа игра е преведена изцяло на родния ни език. Над 100 000 думи текст в рамките на играта плюс 260 страници ръководство! Сега на ход са българските геймъри. От тях зависи дали подобни колосално начинание, като пълния превод на игра от този калибър, имат смисъл и за България.

ИЗЦЯЛО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE 2



Добре дошли отново във вселената на Star Trek! В ролята на Алекзъндър Мънро, командир на екипа за специални назначения на космическия кораб "Ентърпрайз" ви предстои да изследвате чудновати нови светове, да се водите битки с представители на познати и непознати цивилизации и, като цяло, да поемате някои от най-опасните мисии в галактиката. Заглавие, задължително за почитателите на first person shooter жанра.

77,00 лв.

MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER



Запознайте се с Мейс Грифин, бивш наемник, превърнал се в един от най-страховитите ловци на глави в познатата част на Вселената. Преследвайте междугалактическите отрепки както хищникът дебне своите жертви. Когато опитат да се измъкнат в открития космос просто се метнете на космическия си изтребител и ги изпепелете с бластерите си. Екшънът в тази игра просто не секва и за секунда!

69,95 лв.

ПУЛСАР

WWW.PULSAR-GAMES.COM

[СОФИЯ] бул. Цар Борис III 21, тел. (02) 954 98 11, 954 98 62; ул. Екзарх Йосиф 51, тел. (02) 983 26 35; Мултиплекс (подлеза на НДК) бул. Патриарх Евтимий 86, тел. (02) 951 67 72; бул. Витоша 61, тел. (02) 988 20 25; Базар малък ЦУМ - ет.3; НДК - базар ПАСАЖА; Кунторов ЕООД - ул. Г.С.Раковски 122А, тел. (02) 984 82 45; Магазин Office Express - бул. Цариградско шосе 135; Техномаркет (магазини 1 и 2); Технополис; **[ВАРНА]** ул. Райко Жинзифов 14, тел. (052) 607 974; бул. Княз Борис 65, тел. (052) 607 973; бул. 8-ми Приморски полк (срещу стадион Черно море) - тел. (052) 300 558, (052) 300 660; **[ПЛОВДИВ]** ул.Антим I-ви 5 (Фешън Център), тел. (032) 624 080, (032) 625 805; ул. Загреб 2, тел. (032) 264 813; **[ПЛЕВЕН/ЛОВЕЧ]** бул.Русе 2, тел. (064) 800 300; Плевен Стайл - тел. (064) 800 533; **[РУСЕ]** ДатаСис - ул. Борисова 52, тел. (082) 225 822; Атлас-К - ул. Добруджа 5, тел. (082) 222 027; **[БУРГАС]** Онтайм ЕООД - тел. (056) 803 505; **[ДИМИТРОВГРАД]** ДНД Димитър Димитров ЕТ, ул. Иван Вазов 12, тел. (0391) 635 26, 098 516 915; **[ДОБРИЧ]** магазин PC SHOP - тел. (058) 46 202; **[СТАРА ЗАГОРА]** Викинг Сервиз - ул. Х.Д.Асенов 130, тел. (042) 42 132, (042) 42 184; Диком ООД - тел. (042) 600 893; **[МОНТАНА]** ул. Ангел Кънчев 30, тел. (096) 25 546; **[ВРАЦА/МЕЗДРА/ЛОМ]** ЕТ Никейс Бизнес - тел. (048) 913 825, (088) 804 228; **[КАРЛОВО]** Терасист ООД - тел. (0335) 933 21; **[НЕСЕБЪР]** Видеохит ООД - тел. 088 811 888; **[ПАЗАРДЖИК]** ЕТ Светослав Ковачев - тел. 088 905 598; **[СИЛИСТРА]** СД Спайдър - Стоянови (086) 63 796; **[СЛИВЕН]** ЕТ Деян Атанасов - тел. 088 348 179; **[СМОЛЯН]** ЕТ Стоян Тинчев - тел. (0301) 63 272, **магазини ГЕРМАНОС** - в цялата страна

ПУЛСАР

"ПУЛСАР" ЕООД - ОФИЦИАЛЕН ДИСТРИБУТОР ЗА БЪЛГАРИЯ НА: VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE PUBLISHING (BLIZZARD, SIERRA И ДР.), INFOGRAMES, ELECTRONIC ARTS, INTERPLAY, VIRGIN INTERACTIVE, CODEMASTERS, 3DO, ACTIVISION, NOVALOGIC, THQ, KONAMI, LUCAS ARTS

НОВО от fresh

само през ноември 1=2

Всеки поръчал чрез sms от fresh на номер 2345 (за абонати на GloBul) през месец ноември получава бонус-безплатен код за web поръчка. Побързай! **Вземи своя бонус сега!**

супер яки **цветни картинки и полифонични мелодии**

Поръчай сега на супер цена. Как да стане това?

ВНИМАНИЕ: За да свалиш полифонични мелодии и цветни картинки е необходимо да имаш активирана WAP услуга (номер за данни) от твоя мобилен оператор. А също така и да си настроил телефона си със съответните настройки за WAP връзка. В момента поддържаме нокиа, сименс и самсунг. За повече информация за активиране на WAP се обърни към твоя мобилен оператор.

обади се от стационарен телефон на

0900 12345

за абонати на GloBul — как да поръчам чрез sms:

изпратете кратко съобщение (SMS) на номер 2345 със съдържание кода. След кода добави буквата на твоя телефон: за **Nokia - N, за Samsung - SA, за Siemens - SI.**
В отговор ще получите избраното лого или мелодия.
Съобщението, с което правите своята поръчка,
се таксува на цена от 2 лв. (без ДДС).

1229 N — Options — Clear

Phone number — 2345 — Send

бъди различен

топ полифонични

dance

мелодия	код
aventura - eso es amor	1229
sertab - every way that i can	1235
s. paul ft. cecile - can you do the work	128
dj halou sentello - sentello	124
tarkan - kuzu kuzu	1210
tarkan - dudu	1273
dj aptar - dilbar dilbar	1234
metallica - st anger	1252
justin timberlake - senorita	1248
50 cent - in the club	1279
deep purple - smoke on the water	1282
eminem - cleaning out of my closet	1287

бг

мелодия	код
deep zone project - всяка неделя	1228
ъпсурт - искам твоето тяло	1255
йоана и петър - руж	1219
д2 - радостта	1218
антибиотика - не искам не мога	121
те - ще те намеря	1211
в. найденов - телефонна любов	1232
детска песничка - аз съм слънчо	1244
янис - потопи ме	1253
спенс - направи ме щастлив	1269
хубава си моя горо	1281
ава - може би	1238

амур - ти си 1215

топ цветни картинки

1726


1729


1732



171


1711


173


1720


1716


1723


176


178


172


1728


1718


174


175


1731


1710

монофонични

бг

мелодия	код
каризма - manchild	23121
deep zone project - всяка неделя	23122
sunny - шепотно обичам те	23123
йоана и петър - руж	23124
д2 - колко си красива	23125
руши - il ritmo del mio cuore	23126
васил найденов - телефонна любов	23127
химн на цска	23128
амур и тоу - ти си	23129
ава - може би	231210
янис - потопи ме	231211
ъпсурт - искам твоето тяло	231212
каризма - ирадъм	231213
бичето - номер едно	231214
сантра и любо - без теб	231215
графа - искам те	231216
хиподил - скакауец	231217
expose - a love song	231218
сборна формация - страхотен ден	231219
само левски шампион	231220
цска - отбор мечта	231221
стратия - she is the one	231222
джанго зе - луди жаби	231223
румънеца и енчев - пипни ме тук	231224
ирра feat. мага - няма никой друг	231225
румънеца и енчев - ти ме стискаш	231226

dance

мелодия	код
aventura - eso es amor	231227
dj aptar - dilbar dilbar	231228
море от любов	231229
ishtar - last kiss	231230
robie wiliams - rock dj	231231
justin timberlake - senorita	231232
dj bobo - chihuahua	231233
marylin mason - [illegible] the new	231234
ja rule ft. boby brown - thug love	231235
geene kelly - singing in the rain	231236
fatboy slim - right here right now	231237
doors - light my fire	231238
destinys child - survivor	231239
blue ft. e. jhon - sorry seems to be...	231240
cecil, jonni, lauro-everybody cha cha	231241
eminem - business	231242
alex c ft. yasmin - angel of darkness	231243
tatu - how soon is now	231244
moloko - forever more	231245
rock project ft. tina arena - never	231246
shaggy ft. chaka khan - get my party	231247
korn - did my time	231248
metallica - st. anger	231249
sean paul - get busy	231250
beyonce ft. jay-z - crazy in love	231251
antique - мили мой	231252

филми

мелодия	код
alexis sorbas - sirtaki	231253
limp bizkit - mission impossible	231254
ченгето от бевърли хилс	231255
lord of the rings - the prophecy	231256
sex and the city	231257
friends	231258
james bond - live and let die	231259
ну погоди	231260
тримата мускетари	231261
батман	231262
peanuts - snoopy	231263
startrek	231264
the saint	231265
mortal kombat	231266
godzilla - come with me	231267
laurel & hardy	231268
титаник	231269
no angels - atlantis	231270
мръсни танци	231271
queen - we will rock you	231272
индиана джоунс	231273
desperado	231274
pink panther	231275
american beauty	231276
jurassic park	231277
flintstones	231278



НОВО абонирай се **безплатно** на www.fresh.bg **за списание FRESH POCKET**

или в магазини GERMANOS и видеотеки АЛЕКСАНДРА ВИДЕО клуб

в цялата страна и вземи своя БОНУС актуалния брой **НОВО**

свежо лого											
I love my	schumaher	пипни ме	F1	STOP!	ъпсурт	durex	zippo	I love SEX		fredo	PLAYBOY
231179	231180	231181	231182	231183	231184	231185	231186	231187	231188	231189	1113707

свежа sms картинка												
she loves me... she loves me not...	TARKAN	пий бавно	какво гледаш?	ако те хвана ще ти го надяна	имам палави устни	помпай помпай						GAMES
231390	231391	231392	231393	231394	231395	231396	231397	231398	231399	2313100	2313101	1322280

въведи телефонния номер, който искаш да освежиш, въведи кода на фреш продукта, готово! обаждането се таксува 0,80 лв/мин без ддс. повече информация за поддържаните телефони нокиа, самсунг и сименс на www.fresh.bg